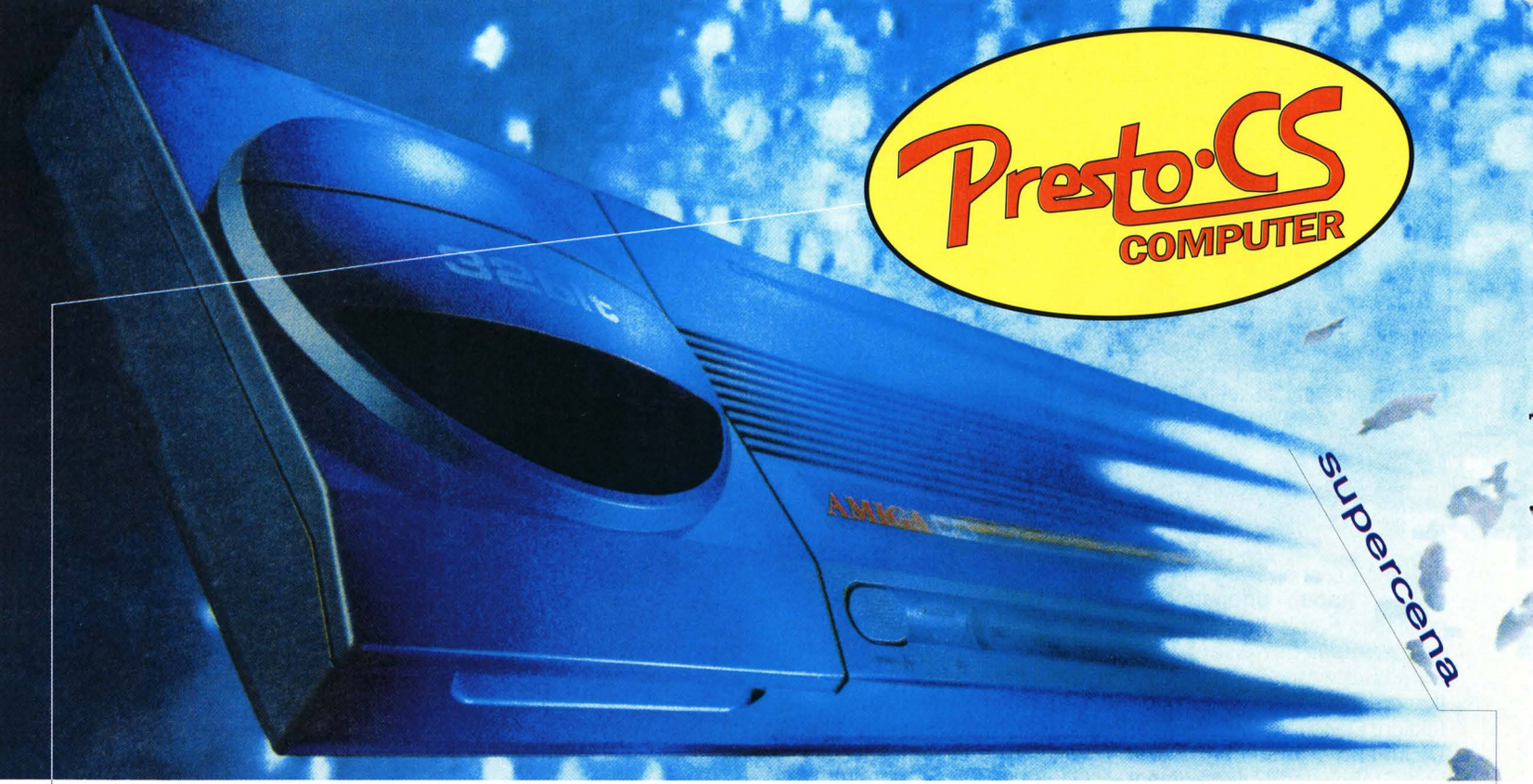
ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

Kč 24,-
29
Sk 29,-
DM 2,-



NABÍZÍME AMIGU CD 32 ZA NAPROSTO FANTASTICKOU CENU

AMIGA CD 32 7.990 Kč!

AMIGA 1200 + DÁREK 12.990 Kč

AMIGA 1200 + DELUXE PAINT + ORIGINÁLNÍ HRY **13.490 Kč**

MONITOR PRO A1200 **14.900 Kč**

AMIGA 500, 500+ 6.500 Kč

NABÍZÍME ORIGINÁLNÍ HRY – 300 TITULŮ, např.:

AMIGA 1200

1869
AIER BUCK 1.2
ALIEN BREED 2
BODY BLOWS GALACTIC
BURNING RUBBER
CHAOS ENGINE
CIVILIZATION
DENIS
DIGGERS
ISHAR 2
JURASSIS PARK
MORPH
NAUGHTY ONES
OSCAR
OVERKILL
PINBALL FANTASIES
ROBOCOD
RYDEN CUP GOLF
SECOND SAMURAI
SIMON THE SORCERER
SOCCER KID
TRANSARCTICA
WHALES VOYAGE

AMIGA

ALIEN BREED 2
APOCALYPSE
B-17 FLYING FORTRESS
BANE OF THE COSMIC FORGE
BATTLE ISLE 93
BENEATH A STEEL SKY
CAMPEIGN
CAMPEIGN 2
CANNON FODDER
COMBAT AIR PATROL
DARK SEED
DESERT STRIKE
DOGFIGHT
DRACULA
DUNE 2
DUNGEON MASTER
ELITE 2 – FRONTIER
EYE OF THE BEHOLDER I
F-1
F-117 A STEATH FIGHTER
FLASH BACK
FURY OF THE FURRIES
GOBLINS 2
GOBLINS 3
GUNSHIP 2000
HIRED GUNS
HISTORYLINE 1914-18
CHAOS ENGINE
INNOCENT UNTIL CAUGHT
ISHAR II
JURASSIC PARK
KING'S TABLE
KINGMAKER
LEGEND OF KYRANDIA
LEMMINGS II – TRIBES
LOST VIKINGS
MORTAL KOMBAT
OSCAR
POPULOUS II +
REACH FOR THE SKIES
SENSIBLE SOCCER
SHUTTLE
SIMON THE SCRCEROR
SPACE HULK
SINDICATE
TORNADO
THE SETLLERS
TRANSARCTICA
VIKINGS
WALKER
ZOOL
ZOOL II

CD 32

7 GATES OF JAMBALA
ALFRED CHICKEN
BEAVERS
BRUTAL FOOTBALL
BUBBA N STICK
BURNING RUBBER
CASTLES 2
CHAMBERS OF SHAOLIN
D-GENERATION
DANGEROUS STREETS
DEEP CORE
DISPOSABLE HERO
DIGGERS
DRACULA
FIRE FORTSE
GENESIS
JAMES POND 2-ROBOCOD
JAMES POND 3-OPER. STAR-FISH
LABYRINTH OF TIME
LIBERATION
LOTTUS TURBO TRILOGY
MEAN ARENAS
MICROCOSM
MORPH
NICK FALDO
NIGEL MANSELLS WORLD CHAMP.
OVERKILL
PINBALL FANTASIES
PIRATES GOLD
PSYCHO KILLER
REACH OUT FOR GOLD
SEEK AND DESTROY
SENSIBLE SOCCER
SLEEP WALKER
SUMMER OLYMPIX
SURF NINJAS
TOWN WITH NO NAME
TREAS. IN THE SILVER LAKE
TRIVIAL PURSUIT
TROLLS
WHALES VOYAGE
ZOOL

P C H R Y N A O B J E D N Á V K U

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.
Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).
Tel. 02/6275250, 02/8257484, Fax 02/7916018.

dopisy

Má cenu kupovat počítač SIMM?
Vážená redakce Exhaliburu. (promiňte mi tu chibu) Musím uznat, že váš časopis poč. her je na úrovni světové špičky. Jen tak dál pokračujte. Váš časopis je prostě SUPER (nemám co bych mu vitkl). Ale teď k věci, chci se vás zeptat jestli má cenu kupovat počítač SIMM (4 MB RAM - 32 bit), který je levnější a s vyšší pamětí než Amiga 1200, anebo koupit Amigu 1200. Píšu vám, protože si nejsem jistý, jestli budou šlapat hry na Amigu 1200 i na SIMMu. Předem děkuji. Přísnivec poč. a poč. her - **Marek Umlauf** (jestli je špatně - omlouvám se, nemohl jsem to přečíst - TJoker)

Promyneme. Díky za pochvalu. Bude oceněna odpovědí na tvou otázku. Hry na SIMMu šlapat nebudou, protože: 1. Nejsou to žádné šlapky, 2. SIMM je jen norma pro zapojení paměťového modulu do počítače - Amigy. Tudíž paměť. Proto bude nejlepší, když koupíš oboje. Paměť budeš potřebovat. Jestliže je tvůj počítač určen na hry, postačí Amiga 1200. **TJoker**

Hry na Amize 1200
Čau redakce Excaliburu! Váš časopis je super! Mám na Vás Tři otázky. ❶ Mohou se nahrávat na Amigu 1200 hry, které jsou určeny pro Amigu 500, 500+ a 600? ❷ Jdou na A1200 nějaké hry z PC? ❸ Poraďte mi, jestli si mám koupit A 600, nebo A1200. To by bylo k otázkám asi vše. Jste fakt moc prima časák, ale mohli by ste (byste) zveřejňovat více her na AMIGU. Předem děkuji za odpověd. S úctou Váš **Jarda Horáček**

Mám pro tebe tři odpovědi: ❶ Některé (ty lepší) mohou přímo, jiné po vypnutí interní cache v Boot preferencích, když ani pak nechodí, nezbývá,než použít degrader pro A1200 (99%,...atd.), který je k dostání běžně v obchodech. Ty, co ještě nechodí, vyhoď nebo počkej na jejich AGA verzi. ❷ Formátově ne (jásný ne!), ale s konverzemi je to horší. Platí více opak Amiga>PC, což většinou nedopadá dobře. Ale jesliže vlastníš HD, tak nezoufej, buď ve střehu (lehni!), dobrých her na Amigu 1200 (ale i A500) je a bude dost a to i konverze z PC. Programátoři si stále nemohou zvyknout, že Amiga 1200 má také něco jako harddisk. Až to zjistí, bude hej (HEJ). ❸ Jasný jak facka. A1200 je novější, rychlejší (asi 5x) s lepší grafikou, má možnost připojení levného AT-Busového hraddisku, nový OS 3.0, zabudovaný modulátor atd. Více si přečti v Ex23 str.43, kde tě JKL přesvědčí o jejích nesporných kvalitách. Hlavně z prvního pozitiva je patrné, že tvorba her se už obrátila (většinou) na tento počítač. A nyní s možností připojení CD-ROM drive (na A500 je to A570 - nyní cena klesá - americký výprodej ji nabízí asi za 99$) se stává neporazitelnou, nezničitelnou, nepolapitelnou, nevypočitatelnou... No nic. Je prostě lepší. **T.Joker**

Amiga a zvuk
Vážený pařáci v Ex! Pôjdem na to rovno hneď od začiatku. Mám záujem o tvorbu hudby, dalo by sa povedať profesinálnej, no rád by som vedel pár odpovedí (informácií) na nasledujúce otázky. ❶ Dá sa zvuk na Amige vylepšiť? Ak áno, tak na ktorej a ako? ❷ Koľko má v skutočnosti Amiga kanálov? (Ja osobne viem o dvoch možnostiach a)4, b)14(?) ❸ Existuje software, ktorý plne využiva zvukové schopnosti Amigy? Ak áno, ako sa volá, čo stojí a kde stojí? ❹ Je Jaguár programovateľný? Kde sa dá a za koľko kúpiť klávesnica príp. FDD? Existuje naň software na tvorbu hudby? ❺ Má CD32 lepší zvuk ako A1200? ❻ Čo tvorí rozdiel cca 1000,- čk medzi A1200 a A1200 Dynamite Desktop? ❼ Aký počítač by ste mi doporučili pre tvorbu hudby? (Len aby to nebolo PC alebo... něco co nelze českým písmem zachytit) No. Krížový výsluch máme za sebou. Tak teraz preberieme Ex. Chváli vás každý a preto iba stručne

hitparáda

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády, které se můžete zúčastnit i Vy! Stačí, když nám pošlete kromě žebříčku svých pěti nejoblíbenějších her včetně jejich výrobců odpovědi na následující otázky. Pro vylosovaného výherce je připraven joystick od firmy

Presto·CS COMPUTER

❶ Dnes je průměrná cena lepší hry 1200 Kč. Kolik by měla stát hra, abych si kupoval:
a) 1 hru za rok za max. ..... Kč
b) 1 hru za měsíc za max. ..... Kč
c) 1 hru za týden za max. ..... Kč
❷ Typ počítače, vybavení, které vlastním, a typy mých oblíbených her:
❸ Chystám se navštívit Excalibur Show nebo Zlatý joystick:
❹ Můj názor na novou generaci Excaliburu:

PC

1. **Doom,** ID soft
2. **Lands of Lore,** Westwood
3. **Dune II,** Westwood
4. **Mortal Kombat,** Virgin
5. **Shadowcaster,** Origin
6. **Goblins 3,** Coktel Vision
7. **Day of the Tentacle,** Lucas
8. **Legend of Kyrandia 2,** Westwood
9. **Larry VI,** Sierra
10. **X-WING,** Lucas

AMIGA

1. **The Settlers,** Blue Byte
2. **Perihelion,** Psygnosis
3. **Ishar II,** Silmarils
4. **Dune II,** Virgin Games
5. **Hero Quest II,** Gremlin
6. **Body Blows,** Team 17
7. **Hired Guns,** Psygnosis
8. **Project X,** Team 17
9. **Lemings II,** Psygnosis
10. **Lure of the Tempres,** Virgin

ST

1. **Ishar II,** Silmarils
2. **Legends of Valour,** US Gold
3. **Ween,** Cocteil Vision
4. **Robocop 3,** Ocean
5. **Lure of the Temptress,** Virgin Games
6. **Desert Strike,** Electronic Arts
7. **Shadowlands,** Domark
8. **Pushover 2,** Ocean
9. **Vroom Multiplayer,** UBI Soft
10. **Powermonger** , US Gold

8-BITY

1. **Dragon Wag,** Interplay
2. **Adax,** Avalon
3. **Draconus,** Cognito
4. **Pirates,** Microprose
5. **Mision Shark,** Avalon
6. **Krucjata,** ASF
7. **Hans Kloss,** Avalon
8. **Turrican II,** Rainbow arts
9. **The Neverending Story,** Datasoft
10. **Atomix Plus,** Blackfire

EXCALIBUR

1. **Beneath the Steel Sky,** Virgin
2. **Tajmství Oslího ostrova,** Pterodon's.
3. **Rebel Assault,** LucasArts
4. **Doom,** ID Soft
5. **Dracula Unleashed,** Viacom
6. **The Seventh Quest,** Virgin
7. **Arena the Elder Scrolls,** Bethesda
8. **Simcity 2000,** Maxis
9. **Gabriel Knight,** Sierra On-Line
10. **Quest for Glory IV,** Sierra On-Line
11. **Perihelion,** Psygnosis
12. **TFX,** Digital Image Design
13. **Leisure Suit Larry VI,** Sierra On-Line
14. **Hand of Fate,** Westwood
15. **Goblins 3,** Coktel Vision
16. **Iron Helix,** Spectrum Holobyte
17. **Mortal Combat,** Acclaim Entertainment
18. **Alone in the Dark II,** Infogrames
19. **Simon the Sorcerer,** Adventure Soft
20. **Alien Breed 2,** Team 17

obsah

RUBRIKY

dopisy ----------3
hitparáda ----------3
obsah ----------3
IN-OUT ----------3
Co nového v redakci? ----------4
kaleidoskop ----------5
Lands of Lore II----------5
Sbohem, Commodore? ----------6
Záhadné tabulky?
Není to tak složité! ----------8
Nové prvky ----------9
plakát ----------18-19
Výherci "Špatný vliv" 1 - 12 -----20

RECENZE

4D Sports - Boxing ----------22
Air Force Commander --------26
Apocalypsa ----------16
Armour Geddon 2----------11
Clock Wiser----------25
Commanche ----------26
Corridor 7 Aliens Invasion -----21
Defender of the Crown II AGA--27
Doofus ----------12
Jonny Quest----------22
Legacy of Sorasil ----------14
Lemmings ----------15
Moonshine Racer ----------16
Premier Manager II ----------13
Prime Mover ----------15
Space War ----------23
Strike Squard ----------24
Tajemství Oslího ostrova-------10
Wizard ----------25

NÁVODY

Arena the Elder Scrolls (2.)-----30
Dracula Unleashed ----------29
Hired Guns (3.) ----------31
Simon the Sorcerer ----------28

INZERCE

Dundy ----------35
Vochozka Trading ----------17
Presto CE computer----------2
Proca s.r.o. ----------7
Pringtion PC servis a.s.----------17
MEDIA trade ----------9
MIVA----------9
JRC ----------36
Optomedia spol. s r.o.----------17
řádková inzerce ----------20
TNC----------20

IN

skvělé hamburgery u Harvey's
prázdniny
Dolphinova noha se uzdravuje
nová grafická úprava
počasí nad psa
pes je velký
velká odezva na inzerci

OUT

Shadow myje mrtvoly
opět nové tabulky
finanční potíže Commodore
všude samé maso
šéfredaktor má dovolenou
sokolové narušili dopravu
pes je hodně velký

JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR ZA 18 KČ?

1. Na složenku **typu C**
(k sehnání na poště)
napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou 18 Kč a sečtěte (např. ex 30 až 41 = 12 čísel x 18 = 216 Kč).
V případě nejasností volejte mezi 8.00-16.00 hod. **tel. 02/66712315-6**
4. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.
Pokud přijde platba po uzávěrce distribuce Vámi zaplaceného čísla, obdržíte uvedené číslo dodatečně, nejpozději však do 4 týdnů.
Předplatné v ČR vyřizuje též firma A.L.L. PRODUCTION, P.O. Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/769251, 769350, 769837).

STARŠÍ ČÍSLA

Starší čísla se předplácí předem složenkou na adresu firmy PCP. **Excalibury 11-13** dodáváme po 10 Kč, **ex 14-21** dodáváme po 29 Kč, **ex 22-23** po 39 Kč, **ex 25-27** po 24 Kč a **Amiga magazin** 3-6 po 14 Kč. **Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji.** Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk** (bankovní převod). Místo 216 Kč tedy zaplatíte 264 + 10 = 274 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. číslech **02/769251, 769350, 769837.**

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
Založeno 1990
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Daniel Farnbauer (Dundy), Jindřich Rohlík (Napoleon), Jan Chlebek (Ted Johnson), Petr Zdražil (Shadow), Jan Tománek (Beast), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Tomáš Landa (Silver).
EXTERNÍ PŘISPĚVOVATELÉ: Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Dan Hodač (sir Danny).
ADRESA REDAKCE: Excalibur - PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
EXCALIBUR BBS: 23:00 - 07.30 tel.: 02/374863.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP.
Titulní strana: obrázek z prospektu Kings Quest IV, Sierra On-Line.
Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 tel+fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladiková, Daniela Nalezinková.

Copyright® Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Plošná inzerce

1/12 strany *(65 x 65,25 mm)* 3.950 Kč
1/6 strany *(65 x 132,5 mm)* 6.950 Kč
1/4 strany *(111 x 148 mm - do krajů)* 9.900 Kč
1/3 strany *(65 x 267 mm)* 12.500 Kč
1/2 strany *(111 x 297 mm - do krajů)* 15.950 Kč
celá strana *(223 x 297 mm - do krajů)* 27.500 Kč
dvě strany v čísle 29.850 Kč
Slevy až 40%! Náklad: cca 25 000 ks.
Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Tel: 02/66712315 (8-16 hod.), Tel+Fax: 02/66712316

ně. Ste 100% Bomba (vubuchnutá..?). Samo sebou mám aj drobnejšie výhrady. Mali byste uverejňovat pri recenziách, pre ktoré všetky počítače je hra spracovaná. V Ex23 ste písali, že budete vychádzať ako dvojtýždenník no a od 2.5 do 1.6 je to 30 dní... (No comment!). Inak fakt sila. Veľmi sa mi ráta Váš predplatitelský systém, ktorý som (z)neužil. Ste fakt špičkový! Veľa úspechov do dalšej paňáčiny(?) Vám želá **Róbert Hekš** Prepač, na P.S. nebolo miesto.

Rád bych ti odpověděl pár odpovědí. Ano, právě tobě, protože tvůj dopis neobsahoval jen chválu, ale i rozumné otázky, ne neustálé hádání o priority časopisu (Amiga x PC). Mé odpovědi nejsou jen na Róbertovy otázky, ale i na jiné. Ale s tím apeluji na všechny čtenáře, kterým jsme tak sympatičtí, že sáhli po peru: Pište čitelně! Je lhostejné, jestli použijete latinku, holografický záznam, kipu, čínské znaky, kamenné desky, ale aby se to dalo číst! (Kamenné desky raději neposílejte, kdo by se s tím tahal? -ml-) Jako nejvhodnější se jeví použití disket a textových souborů. Ale zpět k Róbertovi. ❶ *Samozřejmě, že dá. Dokoupením přídavných zvukových karet. A500, A500+ a A600 nejdou, pokud vím a ani by to nemělo velký smysl - jsou příliš pomalé. Amiga 1200 může zlepšit svůj zvuk skrz zvukovou kartu PCMCIA (16-bit). Ale zde (V Čechách) není, myslím, k dostání. U A3000, A4000 je to jiné kafe (pro Róberta - něco jiného). Do Zorro slotu lze vsunout spustu zvuk karet ať už jen samplerů (Sound Studio AD516, AD1012) přes vynikající zvukové karty jako One stop music shop (16-bitů, 32 hlasů, asi 560 US$), která se vyrovná kvalitou GUSovi (Advanced Gravis Ultrasound) na PC. Nemá ale příliš velkou podporu u her, ale to ti určitě nevadí, pokud se chceš věnovat hudbě profesionálně.* ❷ *Amiga má s určitou platností 4 kanály zapojené jako stereo (hardwarových). Softwarově lze emulovat asi až 7,8. Sám vidíš v Trackerech volbu osmi kanálů, ale ta je jen softwarová. Zajímavý zvuk je také u Turricana 2, kde je 7 kanálů. Standardní 4 už i pro hry nestačí, např. Lotus I volba 2 hráčů a dohromady s hudbou dává zajímavý koncert.* ❸ *Existuje. Všechny nové trackery (používám nejvíce ProTracker 3.10), OctaMed 5.0. Výborný byl a stále ještě je Sonix, pro tvorbu vlastních zvuků (samplů), kde to potom vypadá, že Amiga má FM syntezátor, což nemá. Ale tyto programy využiješ nejvíce, propojíš-li je s klávesami přes MIDI. Ještě k cenám, já sám vlastním program ProTracker 3.10b za téměř nulovou hodnotu, přitom legální. V některých zahraničních časopisech bývají tzv. coverdisky s programy. Ale spousta těchto hudebních programů je Shareware.* ❹ *V této oblasti nejsem zcela kompetentní, a proto mé názory ber s rezervou. Takže pokud vím, Jaguar není programovatelný (zatím). Myslím si, že dnes, kdy počet her v Čechách prodávaných na Jaguára nepřevyšuje počet prstů člověka, nejsou tyto výrobky na trhu (nebo aspoň na našem). Pro všechny, kteří mi v tuto chvíli přejí smrt, chci na obranu říci, že dne 13.6.1994 v Praze FDD nebo klávesnice na Jaguára nebyla (a basta). S tím souvisí i další otázka. Jelikož není na trhu dost her, předpokládám i nepřítomnost jakéhokoli hudebního programu. Ale této věci bych se nebál. Hudební programy na Jaguára určitě přijdou. Vždyť 16-bitový zvuk + DSP chip je pro hudbu a efekty jako stvořený.* ❺ *CD32 využívá obrovského místa na CD a proto tam mohou být uloženy kvalitně nasamplované moduly (ve smyslu hudby). Zvuk jde proto z CD a je 16-bitový. Jinak má CD32 stejný zvukový výstup jako výše uvedený u A1200.* ❻ *Je to softwarová výbava: Deluxe Paint IV, Oscar... a další. Když porovnáš cenu kompletu s cenou A1200 samotnou + DPaint + jednotlivé hry, vyjde tě D. Desktop levněji. Pro pariače ako ty nejsi - súper (Ja viem, že si).* ❼ *Já bych ti doporučil Atari Falcon 030. To, co potřebuješ, on už obsahuje a navíc DSP (my, amigisti, rudneme závistí) - to je také jediný rozdíl mezi Falconem a Amigou např. 3000, 4000 ve prospěch Falcona. Nejsem příznivec PC a naopak, ale rozhodně bych tuto cestu také nezavrhoval (pokud máš na mysli jen a jen hudbu, nic víc ani nelze). Už výše uvedená karta GUS nebo Multisound Turtlebeach nabízí ve spojení s MIDI perfektní zvukové zázemí (když tak to nečti - je to jen PC - to byla jen legrace). Poslední je doufat, modlit se a prosit v duchu firmu Commodore o vypuštění nového typu. Jinak díky za pochvalu a k tvé otázce her a jejich fungování pod různými počítači: Obecně platí, že zcela nové hry na Amigu nejsou na PC a naopak (až na výjimky Team17, částečně Psygnosis). K problému PC x Amiga jen toto: Proč urážet veřejně druhou platformu, když stačí si tento názor nechat pro sebe. Taky nikomu neříkám do očí, že Amiga je lepší. Rozštěpení Excaliburu na Ecalibur - PC a Excalibur - Amiga by si určitě nikdo nepřál. Rozdělení počtu stran ve prospěch Amigy nebo PC nelze úplně přesně určit. Nezávisí na výsledku redakční bitvy, ve které mají jednotlivé platformy zastupce v podobě redaktorů, ale na příspěvcích, rezenzích her a poměru vzniklých her na jednotlivé počítače. (A také tak trochu na vydavateli -ml-) Přichází k nám stovky dopisů s obsahem: smrt Amize, nechť zhyne PC, PC má jen 80% časopisu,atd. Chtěl bych jen podotknout pro ty, kteří mají u úst pěnu jen při pomyšlení na útisk svého miláčka, že na hlavičce Excaliburu je napsáno "časopis počítačových her", tedy ne jen PC-her nebo AMIGA-her, tudíž zde není řečeno o jakési převaze vůbec nic. Tolik všechno. Promiňte, tolik k tomuto problému.* **TJoker** ■

Co nového v redakci?

● Shadow uvažuje o tom, že by umýval mrtvoly. "Prý dávají 3.000 Kč na den a to je víc, než dostanu v Excaliburu. Do mého Excaliburu však budu psát dále" tvrdí Shadow. Opravdu o tom Shadow uvažuje, o ničem jiném totiž nemluví. Umíte si představit větší hrůzu?

● JKL je prvním profesionálem v redakci Excaliburu. Je to jeho hlavní zaměstnání a dal mu přednost před množstvím zdánlivě lukrativnějších nabídek. Říká: "Tak málo Amigy v Excaliburu - to jsem již nemohl vydržet. Něco se muselo prostě udělat." Jak známo, JKL má nyní dovolenou.

● Vydavatel konečně uvolnil pro potřeby redakce 486 DX 2/66 MHz. "Nic lepšího než hry nemohlo tento přístroj potkat. Na nic jiného se totiž nehodí."

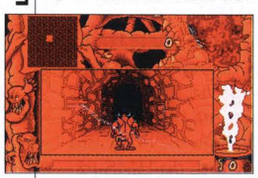
● Mečení v redakci! Dalším postiženým, který zakusí paňáty redaktorů, se brzy stane počítač MAC. Vydavatel říká: "Zrychlí se tím práce redakce. Layout pak může topdesign dělat souběžně a není třeba čekat, až někoho napadne přenést texty a obrázky z PC na grafické počítače. Prostě tam budou."

● Počet redaktorů opět vzrostl. "Světové časopisy však čítají v Impressu stovky jmen, máme proto ještě stále co dohánět" tvrdí JKL. Na otázku, kterou jsem si dovolil kvůli vhodné časové hladině položit, jestli kvůli rozsáhlejšímu Impressu a následnému zachování alespoň trocha obsahu bude vydavatel nucen zvýšit počet stran, vydavatel odpověděl: "Ne, myslím". Tak co si o tom máme myslet? A nebyl by to on, byl-li to někdo jiný, protože mají oba stejné kabáty.

● Náklad Excaliburu stále vzrůstá, ovšem někteří distributoři jaksi neplatí. Proto je vydavatel nucen postupně těmto neplatičům pozastavovat dodávky. "Může to mít za následek občasné výpadky prodeje Excaliburu v některých regionech. Rád bych věřil, že množství postižených nebude příliš veliké, neboť pak by se Shadow nezastavil." **-ml-** ■

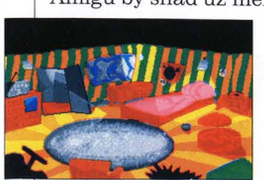
kaleidoskop

● Sega pracuje na nové 32-bitové konzoli, jež zove "SATURN". Má být představena v Japonsku v listopadu 1994 a cena by se měla pohybovat okolo 50.000 yenů. ● Přes 100.000 počítačových čipů bylo ukradeno z OKI - Semi Conductor Plant v Oregonu (USA). Celková cena přesáhla 200 miliónů dolarů. Akci provedlo 5 maskovaných ozbrojených mužů. ● Na CD32 existuje nová karta "Green Book Standard". Je plně kompatibilní se všemi Philips CD-I filmy. ● Nevěřte tomu, že by existovala Amiga 5000! Ale věřte tomu, že už se prodává Amiga 1200+. Je to klasická dvanáctistovka, ale se 4 MB RAM a HD mechanikou. Cena je jen o pár tisícovek (korun) vyšší, než cena A1200. ● Na celém světě se prodalo již 400.000 kusů CD32! Počítačů A1200 se prodalo za první měsíc 160.000. ● Je to k nevíře, ale v březnu se prodalo v Anglii 62% software na Amigu a pouze 32% na PC! Že by se počítačoví piráti káli? ● Zbývá vám doma pár korun? Můžete si koupit pobočku Commodore v Austrálii. Je totiž na prodej. Doufejme, že se dostane do správných rukou. ● Jaká pokuta hrozí pirátům ve Francii? Kriminál až dva roky a peněžní pokuta 120.000 franků (600.000 Kč). Softwarová policie si hlídá zejména kopírování svých (myšleno francouzských) produktů. Na ostatní programy a hry se samozřejmě dává pozor také, ale už menší. ● Jistý anglický časopis provedl průzkum crackerů za rok 1993. Za každou cracknutou hru bylo přiděleno 2-5 bodů. Mnozí z Vás jistě viděli jejich jména v sympatických úvodech na černých kopiích. Pořadí jednotlivých "pirátských skupin" je následující: 1. Fairlight - 527 bodů, 2. Paradox - 421 bodů, 3. Tristar Red Sector - 225 bodů, 4. Anthrox - 217 bodů, 5. Crystal - 193 bodů, 6. Skid Row - 182 bodů, 7. Global Overdose - 175, 8. Classic - 167, 9. Quartex - 132, 10. Prodigy - 114 ● Dostal se nám do rukou kompletní seznam



Litil Divil

her, které se budou dělat na CD32. Vybrali jsme několik zajímavějších. Tady jsou: 7th Guest, Alladin, Daughter Of Serpents, Day Of Tentacle, Innocent Until Caught, James Pond III, Legacy, Litil Divil, Monkey Island III, Pinball Illusions, Project X 2, Sim City 2000, Super Frog 2, Theme Park. ● A co se chystá na "normální" Amigy? Posuďte sami: Letos bude obrovská sezóna fotbalu: World Cup USA 94, Empire Soccer, Bundesliga Manager III, Kick Off III (ne Goal!), FIFA Soccer, Sensible World of Soccer a Sierra Soccer (že by po hřišti běhal Larry?) ● Z českých her se v létě objeví tyto tituly: na PC to bude hra "Legendy Temnot", která připomíná nejvíce Ishara. Už pár dní je hotova hra "Stíny Noci", která má VGA grafiku v 256 barvách. Na Amigu by snad už měla být dokončena logická

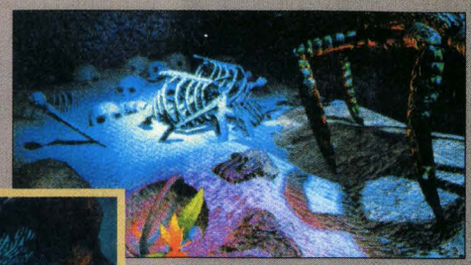


hra "Lepani", která je mutací Lemmings, Goblins a Humans, dále dungeon "Hrobka Pána Draků", super arkanoid "Zdibal" (údajně má mít 2000 levelů!), adventura ve stylu Larry "7 dní a 7 nocí" (prý od 18 let) a v Bratislavě se dokončuje hra stylu Dark Seed "Shadows of the Devil", která bude k dispozici i v české verzi (Shadows = více Shadowů? -ml-). ● Firma LucasArts oficiálně uveřejnila zprávu, že s Amigou končí těmito tituly: Days of Tentacle - A1200 a CD32 a Rebel Assault CD32. Svoji zprávu odůvodnila vysokou hladinou pirátství na Amigu. Z jejich zprávy ale nebylo jasné, zda se bude tvořit pro CD32 nebo ne. ● Hra UFO bude i pro všechny Amigy! Do budoucna můžeme čekat za-

PC

Lands of Lore II

Převrat mezi hrami na PC?



Známé společnosti Westwoods a Virgin nám přichystaly pěkné překvapení. To překvapení nese jméno Lands of Lore II. Ano, je to opravdu pokračování toho bezvadného Dungeonu Lands of Lore I. Jestliže si ovšem myslíte, že to bude mít něco společného s předchozím dílem, tak se velmi mýlíte. Společného to má možná děj. Jinak opravdu nic. Teď se již budu věnovat hře takové, jak jsem o ní četl a z různých dokumentů vykoumal. Firma Westwoods se hlavně zaměřila na grafiku a hudbu. Mohu vás ujistit, že se ji to povedlo až moc. Pro zajímavost bych uvedl, že grafiku dělal specielní grafický tým z Las Vegas. Tým dělal například hry jako jsou Hand of Fate, Dune 2 nebo již ten zmiňovaný Lands of Lore první díl. Grafika je tak perfektní, že se zdá, jako by hra byla spíše určena na stroje typu Silicon Graphic nebo podobné. Animace jsou dělány v 3D grafice a zdá se jakoby jste se v počítačovém světě nacházeli vy, nežli vaše postava. K neuvěření je, že skvělé animace a celá hra již půjde spustit na 486 8 MB RAM. Hra bude na tomto počítači velmi reálná a dalo by se říci, že hra je dokonce snad dělána na tento typ počítače. Tím mám na mysli rychlou 486 (DX2/66, 50, DX4 100). Ptáte se proč tak rychlý a drahý počítač? Odpověď je jednoduchá. Celá hra běží v již zmiňované 3D grafice a k tomu ještě v SVGA s 256 barvami. Samozřejmostí je, že taková grafika bude potřebovat hodně místa na uložení. Proto se firmy Westwoods a Virgin rozhodly, že hru udělají na CD-ROM. Jenže pozor! Hra bude opět vyžadovat něco extra dobrého a také tím pádem trochu drahého. Mechanika CD-ROM bude muset být na spuštění této hry Double Speed. To znamená, dvojitá rychlost přenosu (Ale co, jestliže jsme vydrželi třírychlostního trávníkáře, tak nás tohle nemůže vůbec zaskočit. Nebo jo?). Jak jsem se již zmínil, hra má skvělou animaci, která zatím v počítačovém světě nemá obdoby. Animaci a grafiku dělal hlavní animátor jménem Philip Gorrow. Každá postava bude mít vlastní charakteristické prvky. Postavy když například uvidí strom a budou v nesnázích, tak na něj bez optání vylezou a vy budete v koncích. Myslím si, že tohle jsem co se dungeonů týče ještě neviděl (tím chtěl zajisté naznačit, že se máme na co těšit. -vyd). Rytíři budou používat vždy jinou taktiku a vy s nimi budete moci i šermovat. Ve hře nebude chybět ani skákání, plazení, šplhání atd. Toto vše nebudou dělat jen vaši nepřátelé, ale i vy budete moci dělat tyto parádní kousky (další krok k tomu, abychom se těšili na tuhle super hru). Nyní se zmíním i o hudbě a zvukových efektech. Předem bych rád upozornil, že hra bude již podporovat i Wave Blaster, takže milovníci dobré hudby a zvuků, těšte se. Hudba bude pochopitelně stereo. Velký důraz se kladlo především na reálnosti zvuků. Všechny postavy budou mluvit. Po zásahu bolestivě vykřiknou atd. (další krok k tomu, abychom se ještě více těšili na tuto hru). Design hry dělají Američané a myslím, že se můžeme předem těšit.

Protože firma Westwoods nechce nic uspěchat, Lands of Lore II se dostane k prodeji až v roce 1995, nebo možná už před vánocemi. Jak jste již asi pochopili, hra je dělána na CD-ROM. Nevlastníci mechaniky CD-ROM nemusí ovšem zoufat. Firmy Westwoods a Virgin se daly slyšet, že se již připravují i disketové verze. Tyto dvě hry budou opravdové bomby a já osobně se na ně již moc těším. Loučím se s vámi a u návodu, třeba zrovna na Lands of Lore II, nashledanou.

SHADOW ■

ROZBOR

Sbohem, Commodore?

Je to již jisté, že nad naší vlastí, firmou Commodore, se rozvinula velká, ocelově temná mračna...

Amigy se už dva měsíce nevyrábí, ceny akcií klesly přibližně na 1/5 a tak se správní rada 30.4. tohoto roku rozhodla, že uskuteční transakci, zvanou "bancscription" (doufám, že jsem to napsal správně) , což ve své podstatě znamená rozprodat tzv. tržní fond firmy (laboratoře, pobočky, atd.) za účelem vyrovnání pohledávek věřitelů. Česky - jedná se v podstatě o likvidaci firmy Commodore US. Amigisty, kteří se v tuto chvíli pomaličku rozbíhají směrem k oknu, bych chtěl alespoň na chvilku pozastavit a vlít jim trošku světla do duše... (ať je vám to k užitku....). V následujících řádkách bych se chtěl pokusit zrekapitulovat to, co nás, amigisty, může v budoucnu čekat. Začnu od těch nejhorších variant k těm lepším, (setřídím je vzestupně). Takže: začínáme...

❶ Commodore rozprodá fondy několika desítkám drobných firem, nechá si copyrighty na zákaznické čipy a software, čímž dokonale pohřbí Amigu. V tomto případě budeme následovat klan Atari ST, čili - bude se (samozřejmě v menší míře) dále vyvíjet software a hardware (myslím tím turbokarty, programy, ne nové typy Amig), budou dále vycházet Amiga - časopisy, tak jak tomu je dodnes u ST. Amiga bude asi na stejné úrovni, jako je u nás např. Sharp MZ-800, (jen tak mimochodem, nejlepší 8 bit po C-64...), bude doménou spíše menších firem nebo fanatiků - milovníků Amigy, kteří by ji nevyměnili ani za Crimsona od SGI. To , že se drtivá většina firem, které mají s Amigou co dělat, okamžitě položí nebo přesměruje na PC, ale pravda nebude, protože nesmíme zapomínat na jedno: Amig je ve světě strašně (asi 5 000 000), čili vývoj pro tuto platformu není zas tak ztrátový byznys, jak by se na první pohled zdálo. I když bude v podvědomí všech, že už se žádné firemní podpory (mimochodem i v dobách rozmachu Amig mizerné) ani nových modelů nedočkáme, aktivita v této oblasti přece jen několik let ještě potrvá. (Nechtěl bych být v kůži programátora, který přechází z Amigy na PC)...

❷ Některá větší firma sice Commodora koupí, ale nebude Amigy vyrábět, použije jen některé části technologie (hlavně grafiku) pro své vlastní záměry, např. pro nějakou novou konzoli . Myslím, že toto je ještě horší, než varianta 1, neboť zjistit, že nějaká tuctová konzole má v sobě třeba Blitter z Amigy, mě prostě děsí.

❸ Firmy , které se výrobou produktů na Amigu zabývají (např. Newtek, GVP, Scala atd.), vytvoří sdružení, které bude financovat výrobu stávajících typů Amig do té doby, než buď Commodore vstane z mrtvých, nebo tato výroba přestane být rentabilní. Je faktem, že některá jednání z iniciativy firmy Newtek už proběhla. Na druhou stranu je třeba poznamenat, že v likvidaci je jen Americká část firmy Commodore a tak evropským filiálkám likvidace nehrozí, také proto, že jediný trh, který jakž takž kryl ztráty, byla v posledních třech letech právě Evropa, čili určitá kontinuita zde bude, ale novou Amigu už asi neuvidíme.

❹ Commodora koupí firma, která bude mít na další produkci Amig a také vývoji nových modelů zájem. Zatím nejčastěji padají jména jako Philips, Samsung, Sony. Rovněž tak někteří členové nynějšího managementu prohlašují, že jsou v popředí zájmu jedné "Asijské společnosti velkého jména", která uvedenou akci zamýšlí. Proč vyčkala až na kolaps zdůvodňují tím, že chtěla koupit firmu sakumprásk a ne jenom pomoci nějakou finanční injekcí. Zde totiž vychází na povrch další a pro nás nejzávažnější fakt: Proč firma, která vyráběla nejlepší domácí počítače na světě, skončila tak, jak skončila??? Pravděpodobně je to vinou špatné marketingové koncepce, ať už v době, kdy byla Amiga o několik kilometrů před PC nebo dnes, kdy se pořád vyráběly staré typy, i když už se dávno měly vyrábět jen A1200 a A4000, atd. atd. Teď už je to ale stejně všechno jedno a nám nezbývá než doufat a modlit se k Agnusovi, Denise, Paule, Garrymu, Alici, Cooperu a ostatním bohům, ať nenechají padnout naši lásku, naši přítelkyni, AMIGU...

❺ ad. 4, navíc bude nová Amiga předvedena do konce tohoto roku. Jak už jsem řekl, hlavní příčina krachu byla ve vedení, ne v Amize. stačí jen to známé heslo lidí, co dělali OS Amigy: "We make Amiga, they fuck it". Také vývoj nových AAA čipů byl už ve stadiu praktických zkoušek. Do nové Amigy se počítalo s vyměnitelnou procesorovou deskou jako u A4000, buď s nějakým RISCem nebo s 68060 a grafikou na úrovni Silicona (a DSP zvukem snad už konečně na 16 bitech).

Závěrem: Tento článek není žádná recese, Commodore je skutečně v likvidaci, (zprávy o tom byly v novinách i na CNN , kde by si to rozhodně nevymysleli). Budoucnost Amigy je skutečně ve hvězdách, kusé zprávy, které jsem na Internetu zachytil (po jejich několika (>=10) stupňové filtraci) jsem se pokusil shrnout do tohoto článku, abych vnesl trochu jasna do zmatku, který kolem Amigy v současné době probíhá. Jednou vejde do dějin, že počítač, kterému na provozování preemtivního multitaskingu stačí 500KB RAM (zatímco jiným na to nestačí ani 8 mega s CDčkem, hahah) a také skutečně funguje (zatímco jiným - ....hahahaha) potkal zrovna takový osud (zatímco jiným - ...no comment).

PS. Jedna dobrá rada pro majitele PC na konec: Tedy: majitelé PC, zdvojnásobte svoji diskovou kapacitu... —> Vymažte Windows !!!

"I já jsem si myslel, ze Amiga je jen na hraní. Dokud jsem se ji poprvé nedotkl..." **WOTAN**

Amiga CD32 šla s cenou výrazně dolů, je k dostání již za necelých 8 000 Kč včetně DPH. Jedná se o výprodej nebo funkční části Commodore prudce změnily strategii? Jak to bude s cenou A1200? Bude na trhu dostatek Amig, které jsou nehledě na problémy Commodore velice žádané? Přežije Commodore prázdninový útlum trhu? To jsou otázky, na které již brzy dostaneme odpověď. **-ml-** ■

stavení výroby na staré Amigy a naopak všechny tituly z PC se budou dělat i pro Amigu 1200 a CD32. **RIP** ● Nehledě na likvidaci firmy Commodore International je na zahraniční trh právě uváděna jednotka CD-ROM pro Amigy 1200 - 1200CD. Je to zařízení kompatibilní s CD32, takže si můžete pouštět hry z CD32 na svojí A1200. Jedinou odchylkou je, že neobsahuje připojení na MPEG modul a tím ztrácíte možnost sledovat video filmy na CD. ● Ve Velké Británii dosáhla CD32 dominantního postavení na trhu. Po svém uvedení před 6 měsíci dosáhla nyní necelých 48% celého Britského trhu všech CD her. Ostrovní žebříček dvaceti nejprodávanějších CD her je obsazen na 13 pozicích právě hrami na CD32. Z tohoto důvodu mnohé softwarové firmy připravují na brzkou dobu nové tituly na CD32: Rise of the Robots, Lost Eden, Cyber War, Tower Assault, Flight of the Amazon Queen atd. ● Přibližně za 150 US$ prodává v USA firma Microbotics expanzní interface pro CD32 SX1. Připojuje se na zadní stranu konzole a jejím připojením máte možnost udělat z CD32 plnohodnotný počítač. Modul mimo jiné obsahuje konektory na interní i externí připojení IDE harddisku, paralelní i sériový port, paměťové pozice, externí RGB video konektor a přípojku pro AT klávesnici. **JKL** ● Firma Westwoods se kromě Lands of Lore II pustila do ještě jednoho bonbónku neboli hry. Hra nese jméno Command & Conguer. Jedná se o vylepšenou verzi hry Dune 2 (Pro zajímavost: Nová verze bude běžet v SVGA a bude vyžadovat skoro nedostupný osobní počítač 486 16 MB RAM, Double Speed CD-ROM). Nová verze hry se již dostane na trh na podzim roku 1994. ● Samozřejmě že, se také těším i na hru Kyrandie 3, kterou přivedla na svět jak jinak než firma Westwoods a prý to bude opět pořádná bomba. Mimochodem má to být opět na CD-ROM. Jenom jestli si toho chlapci neberou trochu moc. **SHADOW**

HMS nyní na Amigy

"Je tomu již 24 měsíců, co udeřily prsty P. Hallorana do klávesnice Atari 130 XE naposled. Pokud bychom byli té lásky a odpovídali na každý dopis týkající se naší produkce, asi bychom velice brzy zkrachovali. Proto žádáme všechny ataristy, kteří čtou Excalibur, aby nám do HMS již nepsali!" *Hero Music Company, Brno*

Velká soutěž Excaliburu

V Ex24 byla předchozí redakcí vyhlášena čtenářská soutěž o nejlepší autorský příspěvek. Vzhledem k novému ohodnocování autorských děl, kde je výše autor. honoráře závislá na délce otištěného příspěvku a ne na autorovi, není nadále možné udělovat odměny postaru. Proto soutěž končíme. Nekončí však tím vaše možnost zapsat se do historie Excaliburu. Pište dále - ovšem jen návody nebo zajímavosti. Před započetím psaní doporučujeme zavolat do redakce, aby jste nenapsali něco, co již píše někdo jiný. **-ml-**

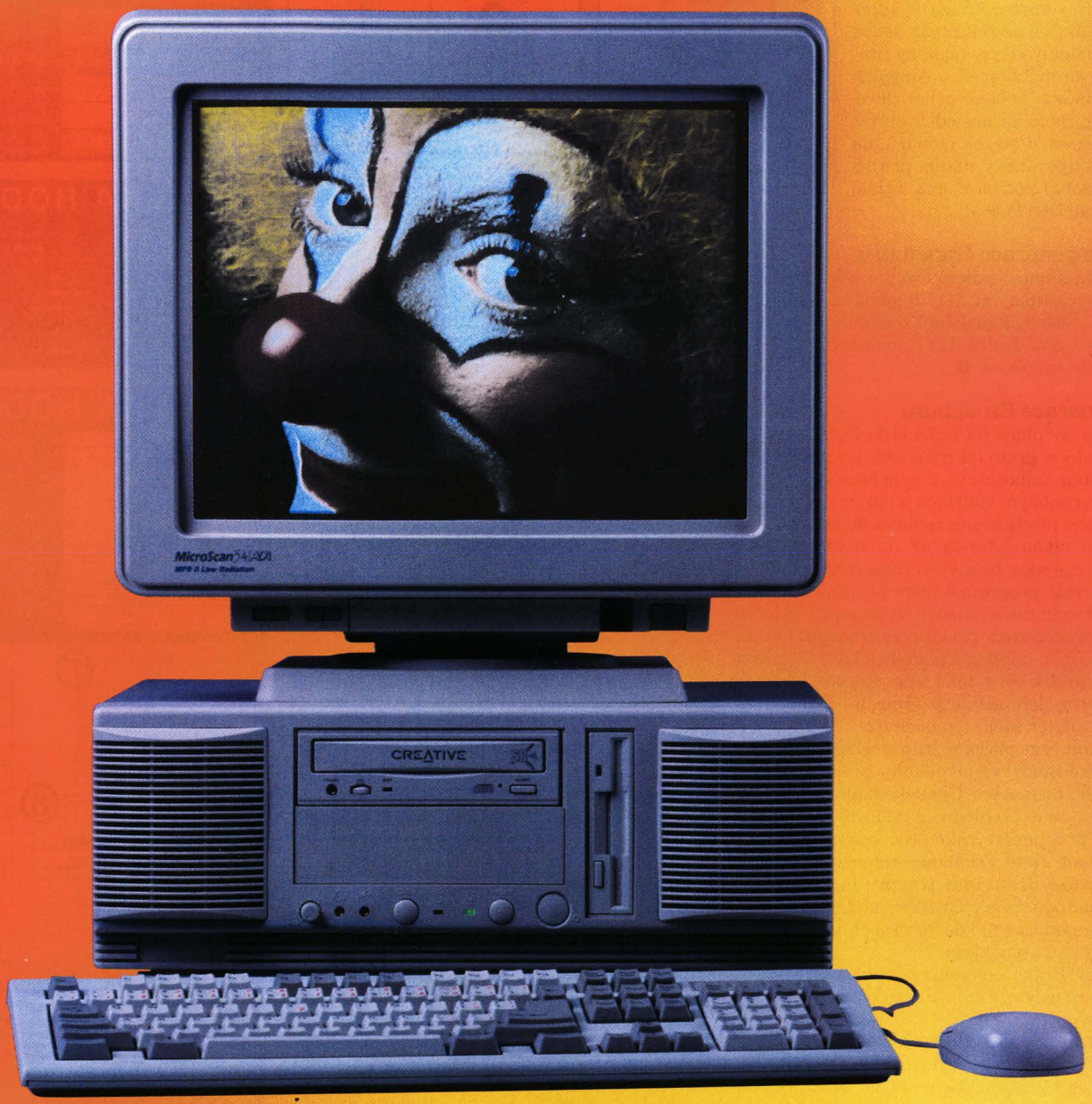
A-B-Comp soutěž ukončena

Asi vás trochu zarazilo, že v minulých číslech Excaliburu nebyly ani další soutěžní otázky ani reklamy firmy A-B-Comp. Kdepak jsou vylosovaní výherci, kdepak jsou výhry? Odpověď je snadná. Firma A-B-Comp již neexistuje a proto nebylo možné výherce ani vylosovat, ani ceny od A-B-Compu přijmout a předat. Jak tato soutěž dopadla (a jak dopadlo game centrum) mne netěší, ale prostě se nedá nic dělat. Peníze, které nám A-B-Comp dluží za reklamu, a některé výhry, které dluží vám, jsou asi nenávratně ztraceny. Těší mne alespoň to, že ostatní firmy, které se spolupodílely na sponzorování Špatného vlivu, výhry dodaly a budou s námi pravděpodobně spolupracovat i do budoucna. **-ml-**

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor SYNCO - MPR II

386 DX - 40 MHz ***27.990,-***
486 DX - 33 MHz / VL BUS ***32.990,-***
486 DX - 40 MHz / VL BUS ***33.620,-***
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS ***34.420,-***
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS ***36.590,-***



HD 340 MB ..... **+ *1.750,-***
HD 420 MB ..... **+ *2.490,-***
MS-DOS 6.21 + Windows 3.11 ..... **+ *1.990,-***

zvuková karta DEXTRA 8-bit ..... **+ *1.650,-***
zvuková karta DEXTRA 16-bit ..... **+ *3.650,-***
CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s ..... **+ *4.990,-***

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. ZAJISTÍME VÝHODNÝ LEASING. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek el., Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02 **JABLONEC NAD NISOU:** Swah s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910
KRALUPY NAD VLTAVOU: Prokomp v. o. s., U Cukrovaru 1077, Tel / Fax : 0205/24 105 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s. Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax: 069/61 16 124
OTROKOVICE: Apax, Nádražní 1396, Tel: 067/92 30 47, Fax: 067/23 812-015 **PARDUBICE:** MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax: 040/394 619

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

EXCALIBUR

Záhadné tabulky? Není to tak složité!

Když zalistujete tímto Excaliburem, najdete uvnitř spoustu neznámých věcí. Asi nejvíce se změnily hodnotící tabulky. Pro jejich pochopení by neškodilo podívat se trochu do historie.

Prehistorie Excaliburu

První záznaky speciálního časopisu o počítačových hrách se začaly objevovat ve zpravodajích ACC a Amiga Bulletin, které vycházely v rámci Amiga Computer Clubu asi od roku 1988. Jejich šéfredaktor, jakýsi tajemný -ml-, pak uveřejnil článek o Amigách v publikaci "Počítač přítel člověka". To mělo za následek obrovské množství otázek čtenářů, na které odpověděl vydáním příručky "Osobní počítače" již v rámci vydavatelství PCP.

❶

JMÉNO: Space Quest
FIRMA: Sierra On-Line
CENA: 50 DM

SMYSL → 80 %
GRAFIKA → 65 %
HUDBA → 20 %

KLADY: Kvalitní scénář. Vzhledem k roku výroby zajímavé pohledy.

ZÁPORY: Místo hudby pouhé pípání, způsobené pouhou konverzí programu z PC na jiné počítače. Nedokonalá animace.

❷

Lotus Challenge
Magnetic Fields, 1990/91

Excalibur 1/91 92 %

2	1
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
1	1

SPECIALITY: *U Amigy chodí jen na 1 MB a musí být zapnuta externí disketová jednotka.*

❸

TABULKA HODNOCENÍ

EXCALIBUR 11 TEST
celkový dojem

Název hry a rok výroby
8 | 16 Kategorie
Výrobce/distributor
95 %

GRAFIKA ★★★★★
HUDBA ★
NÁPAD ★★
ZÁBAVA ★★★

1 - 19% katastrofa
20 - 49% nic moc
50 - 69% jde to
70 - 89% pohoda
90 - 95% super
96 - 99% total

5 ★ = NEJLEPŠÍ
1 ★ = NEJHORŠÍ

Testy provádíme podle několika kritérií, abychom dosáhli maximální objektivity hodnocení.

❹

TABULKA HODNOCENÍ

Název programu
Výrobce, rok výroby
grafika 5, hudba 5, nápad 5, zábava 5 → 1 = NEJHORŠÍ, 5 = NEJLEPŠÍ
min. PC 286, x MB RAM, VGA, xx MB HD → min. = minimální konfigurace
dop. PC 386, x MB RAM, Sound Blaster → dop. = doporučená konfigurace
Počítač 99 % → testováno na počítači typu...
Další počítače → hra je také na tyto počítače

Testy provádíme podle několika kritérií, abychom dosáhli maximální objektivity hodnocení.

❺

TABULKA HODNOCENÍ

PC
75
% celkem

Výrobce, rok výroby
grafika 2, hudba 3, nápad 2, zábava 2
min. VGA, x MB HD
dop. x MB RAM, Sound Blaster, myš
A500, ST, C64
EXCALIBUR 14 TEST

testováno na počítači typu...
PC = IBM-PC kompatibilní
A500 = Amiga 500 a komp.
A1200 = Amiga 1200 a komp.
ST = Atari ST, XL = Atari XL/XE
Sinclair, MAC = Macintosh
C64 = Commodore 64
1 = NEJLEPŠÍ, 5 = NEJHORŠÍ
min. = minimální konfigurace
dop. = doporučená konfigurace
hra je také na tyto počítače
Nová tabulka? No a? Změna je život. No néé?

❻

Název hry: Alien 3
Firma: Probe
Rok výroby: 1993
Typ hry: střílečka
Na počítači: Amiga, ST

Originalita	9 xx
Zábava	44 xxxxxxxx
Prostředí	35 xxxxxxx
Grafika	28 xxxxx
Hudba	53 xxxxxxxxxx
Efekty	44 xxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 35%

Poznámka: Vetřelec 3 - peklo na zemi, utíkejte na všechny strany.

❼

386DX, HD, SB, joystick.
MIN: 286, HD. **PRO:** reálnost simulace, rozsáhlá hrací plocha. **PROTI:** nepěkná grafika. 91 %

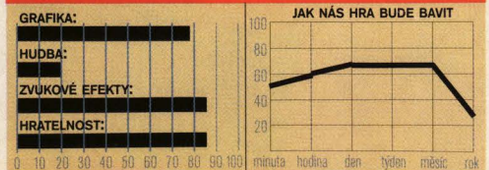
❽

98% Grafika
22% Nápad
94% Hudba
46% Zvukové efekty
89% Přitažlivost

THE LABYRINT OF TIME
Tera Nova Development
1993
adventure
Na počítače: PC

Konfigurace: 386SX, 2 MB RAM SVGA(512KB), CD - ROM, myš
hodnocení: 70%

ZÁHADNÉ TABULKY? NENÍ TO TAK SLOŽITÉ!



\+ výhody
\- nevýhody
Celkové hodnocení hry je zcela nezávislé na hodnocení ostatních parametrů. Je umístěno v pravém horním rohu tabulky.

T Y P H R Y
Porovnání s obdobnými hrami na daný počítač od nejlepší k horší podle procent, která však nemusí být shodná s původně získanými procenty - klesají s časem.

Zde jsou údaje o hře a jejich hardwarových a softwarových požadavcích, výrobci atp.

Nultá generace Excaliburu

Otázky čtenářů pokračovaly a tak vznikl černobílý časopis "PCM", v jehož nultém čísle z roku 1990 byla příloha Excalibur - nulté číslo. Skvělý Lukáš Ladra (LLG) společně s BIRDEM vymyslel tabulku č. ❶.

1. generace Excaliburu

Čtenářský ohlas na nulté číslo Excaliburu byl obrovský a proto od roku 1991 začal vycházet Excalibur samostatně. 1. generace se vyznačovala černobílým vnitřkem a barevnou obálkou. Byla zde představena tabulka ❷, která se bez větších změn udržela až do devátého čísla. V kolonce idea byla vyjádřena originalita hry a nezvyklé programátorské postupy. Atmosférou se rozuměla celková vyváženost jednotlivých předchozích prvků a zahrnovala i to, po jak dlouhou dobu vás bude hra bavit. U některých tabulek byl v dolní části umístěn odstavec speciality. Jednalo se o speciální připomínky ke hře na ten který typ počítače.

Zajímavým prvkem bylo grafické hodnocení, které jsme do značné míry přebrali do současného hodnocení. Grafické hodnocení má tu výhodu, že je přehledné a nedovoluje autorům dávat přehnaně vysoké procentuální hodnocení, neboť Zlatý Excalibur nemůže dostat jen tak nějaká hra a také třpytivý meč by neměl být snadnou trofejí. Grafické hodnocení zůstává hře nadosmrti, kdežto procentuální hodnocení hry s časem klesá.

Přibyly také emblémy osmibitových počítačů, které byly v té době nejrozšířenější.

2. generace Excaliburů

11. číslo Excaliburu bylo pro většinu čtenárů obrovským šokem. Za pouhých 24 Kč celobarevně na kvalitním papíře bez předchozího aviza. Grafická úprava s celobarevným pozadím na svou dobu nevídaným byla vytvořena Majkou a -ml- za čtrnáct dní od nákupu nové techniky. Se změnou redakce se změnila i tabulka ❸, která vydržela na rozdíl od redakce (ANDREW, ICE) jen jedno číslo. Částečně za to může i fakt, že se tabulka neuvěřitelně dlouho vykreslovala na obrazovce našeho grafického počítače.

V Excaliburu 12 se objevila nová tabulka ❹.

Obsahově shodná, ale graficky jiná tabulka byla v Ex14 - 16 ❺.

Zcela jiné hodnocení pak následovalo v Excaliburech 17 - 21 ❻.

3. generace Excaliburů

Začalo to 22. číslem Excaliburu, opět po změně redakce, tentokrát odchodu ICEho a ANDREWa do magazínu počítačových her pro dospělé lidi. Plazmatické pozadí, nové fonty, nové rubriky. Po vzájemné poradě jsme dospěli k tabulce ❼.

Důležitým prvkem mimo tabulku bylo srovnání s podobnými hrami.

Tabulka ❽ se objevovala od čísla 26 až do minulého Excaliburu. Její hlavní nevýhodou bylo poněkud nelogické hodnocení her, které bylo obvykle získáno pouhým aritmetickým průměrem jednotlivých procent, takže se např. stávalo, že výborná hra bez hudby (nebyla ve hře potřeba) získala nízké hodnocení.

4. generace Excaliburů

Zatím nejrozsáhlejší tabulka v dějinách Excaliburu přináší zcela nové prvky a proto se na ni podíváme podrobněji.

Celkové hodnocení hry je zcela nezávislé na hodnocení grafiky, hudby, zvukových efektů a hratelnosti. Křivka v pravé horní části tabulky je úplnou novinkou. Znázorňuje, jak dlouho nás bude hra bavit. Jde samozřejmě o názor recenzenta a delší časové období je pouze odhadem. Klady a zápory jsou nyní zahrnuty do tabulky, podobně jako srovnání, které je však upraveno. Porovnáváme hry ve stejné kategorii na daný počítač od nejlepší k horší podle procent, která však nemusí být shodná s původně získanými procenty, neboť ta s časem klesají. Slovní srovnání je obsaženo v recenzi.

Grafické hodnocení, které jsme do značné míry přebrali z Ex1, má tu výhodu, že je přehledné a nedovoluje autorům dávat přehnaně vysoké procentuální hodnocení. Grafické hodnocení zůstává hře nadosmrti, kdežto procentuální hodnocení hry s časem klesá. Výrobci a distributoři hodnocených produktů mohou toto grafické hodnocení volně používat ve svých prospektech a reklamách.

Čísla u erbů vpravo značí, od kolika procent získává hra daný erb.

-ml- ■

Excalibur klub nebude

Ukázalo se, že Excalibur klub pouze pro předplatitele Excaliburu nebyl nejšťastnější nápad. Je sice realizovatelný, ale výhody držitelů ID karet by zatím nebyly tak výrazné. Později vznikl nápad s Excalibur Show a Zlatým joystickem. Předplatitelům byly poskytnuty výrazné slevy již zaplacených Excaliburů (14,50 Kč místo dřívějších 29 Kč). 14,50 Kč za předplatné je tak nízká částka, že sotva pokryje výdaje. Excalibur klub jako takový tedy zatím nebude, nicméně např. v souvislosti s Excalibur Show se uvažuje o zvýhodnění všech odběratelů Excaliburu formou slevy na vstupném (kupóny uvnitř Excaliburu snad již od příštího čísla) a dost možná i kupóny na slevy u jednotlivých firem. O výhody, vyplývající z odbírání Excaliburu, tedy předplatitelé nepřijdou, a navíc budou přístupné všem, kteří si Excalibur kupují. Nicméně za neuskutečnění Excalibur klubu pro předplatitele se omlouvám a pokud se cítí některý předplatitel podveden nebo ošizen, předplatné za dosud neobdržená čísla na písemné vyžádání vrátím. **-ml-**

Excalibur Show

Excalibur oznamuje, že připravuje 1. ročník prodejní výstavy počítačů a počítačových her s názvem Excalibur Show - fantastický svět zábavy. Výstava bude probíhat ve dnech 3. - 4. prosince 1994 v Praze v Paláci u Hybernů. I přes předpokládaný značný zájem veřejnosti i počítačových firem o tuto akci bude cena za plochu pro vystavovatele nižší, než při obdobných počítačových výstavách. Vstupné pro veřejnost se bude pohybovat kolem 30 Kč za lístek, plánujeme výrazné slevy pro čtenáře Excaliburu. Podrobnosti uvedeme v dalších číslech Excaliburu. **-ml-**

Zlatý joystick

Současně s Excalibur Show se uskuteční finále soutěže o nejlepšího hráče počítačových her Zlatý joystick (dříve pracovně Zlatý Excalibur). ZJ je organizován vydavatelem časopisu Excalibur ve spolupráci s firmou Vochozka Trading. Kvalifikace bude probíhat od října 1994 v jednotlivých počítačových prodejnách. Každých 14 dní bude určena jedna hra, která se bude hrát v počítačových prodejnách na počet dosažených bodů. Posledních 14 dní budou hráčům k dispozici všechny tři hry. Obchod bude průběžně zasílat do Excaliburu soupisky nejlepších hráčů, které budou uveřejňovány v Excaliburu společně s adresami obchodů. Jeden nejlepší z každého obchodu a z každé hry - dohromady tedy tři z každého obchodu - postupují do finále a budou reprezentovat sebe i obchod, který je bude moci vybavit svoji reklamou (tričkem s firemním potiskem apod.). Originální hry na PC nebo Amigu budou k dispozici v prodejně.

Aby se zamezilo nekontrolovanému obsazení počítače a současně aby byla celá akce finančně pokryta, bude se moci hry zúčastnit pouze ten hráč, který si před započetím každé hry zakoupí v prodejně samolepku s čočkou na bázi hologramu za 10 Kč. Vybrané peníze se použijí na financování celé akce. Jako hlavní cena bude s největší pravděpodobností minimálně počítač PC 486 DX 2/66 MHz. Firma s nejvyšším množstvím prodaných samolepek obdrží zdarma celou inzertní stranu v Excaliburu.

V každém Excaliburu bude seznam počítačových obchodů, kde se lze do soutěže zapojit. Již dnes předběžně nahlašuje svoji účast solidní množství prodejen. Většina cen bude pocházet od počítačových firem - sponzorů této akce, kteří budou mít výhodnou možnost své prezentace. Očekává se značný zájem veřejnosti a předpokládá se účast TV NOVA na finále v Praze. V dalších číslech Excaliburu zveřejníme další a podrobnější informace. **RIP + -ml-** ■

EXCALIBUR

Nové prvky

Jiná grafická úprava přinesla různé novinky.

Visačky

Je možné umístit je kamkoliv a jejich zaměření není předem pevně stanoveno. V tomto čísle se vyskytují visačky Názor, Cheaty a Souvislosti. Jejich význam a funkci pochopíte z Excaliburu.

TOTO JE LIŠTA VISAČKY

Podle barvy lišty poznáte, jestli je visačka spíše typu recenze, návodu nebo rubriky. Jakého typu je asi tato visačka?

Barevné odlišení obsahu

Pro lepší přehlednost jsme zavedli v horní části stránek a v lištách visaček barevný pruh (tak trochu návrat k 11. číslu). Asi nejčastěji se bude vyskytovat červená, která značí recenze. Modrá je barvou návodů, krémově žlutá znamená rubriky (obsah, hitparáda, dopisy čtenářů, kaleidoskop, různé zajímavosti (např. virtuální realita, reportáže, úvahy o budoucnosti CD-ROM, profil firmy Accolade).

BARVA RUBRIK

BARVA RECENZÍ

BARVA NÁVODŮ

Celkový design Excaliburu

Protože nyní vycházíme čtrnáctidenně, musíme mít možnost dodávat aktuální informace rychle na poslední chvíli před tiskem. Proto má Excalibur od tohoto čísla konečně šéfredaktora nastálo v redakci (ale nevolejte k nám, prosím, s dotazy typu "Jak zabiju čaroděje a jak mu potom vyrvu srdce?", šéfredaktor musí tvrdě pracovat). Proto také vzhledem k novým rubrikám, grafickému hodnocení, barevnému odlišení obsahu atd. došlo ke změně designu, který se přibližuje vzhledu týdeníků. Vznikal dlouhou dobu, je promyšlený (alespoň doufám) a je koncipován jako otevřený, je tedy možné vzhled postupně zdokonalovat a měnit podle podkladů redakce, schopností grafického studia a možností techniky. V Excaliburu by se neměly objevovat grafické chyby, jako např. různá velikost nebo typ základního písma, linky přes obrázky, přehnaně malé odstupy jednotlivých písem a řádek od sebe, obrovské nadpisy a malý text, náhlé zúžení písma atp., známé z jiných tuzemských časopisů. Není technickým problémem umístit za stránky barevné pozadí, nicméně od této dosavadní praxe jsme upustili. Bílé pozadí je univerzální a umožňuje vyniknout barvě a různým grafickým figlům, které se budou postupně objevovat v dalších číslech. Jestli to byl dobrý tah, tak to si posoudíte sami. Těšíme se na vaše připomínky a kritiku. **-ml-** ■

Vstupte s námi do fascinujícího světa zvuků a animací!

poloprofesionální zvuková katta
MOZART 16 CD
vzorkovací frekvence až 48 kHz 16-Bit stereo
20-hlasý syntetizér YAMAHA
kompatibilní s Adlib, SoundBlaster, SB Pro, Win 3.1
vč. repro a super software
pod Windows
4.299,-Kč*

high performace double speed
CD-ROM DOLPHIN 8000AT
dvojnásobná rychlost přenosu dat – 300kB/sec
možnost přehrávání audio disků
standarty Mode 1, Mode 2, Multi-Session Photo CD
AT-BUS
6.499,-Kč*

široký výběr z mnoha oblastí
CD-ROM disky
animace, kliparty, shareware, erotika, hudba, hry, zeměpis, utility, astronomie, fonty, grafika, zábava, antiviry, filmy, Photo CD, automobily, simulace,
cache až po 30-násob. zrychlení přenosu...
bezkonkurenční ceny již od 149,-Kč*

*ceny včetně DPH 23%, záruka 1 rok
MEDIA trade, Masarykova 497, 76362 Tlumačov
tel./fax 067/ 92 913

VOCHOZKA TRADING
Soutěž pro tvořivé amigisty a PC-čkaře
Chcete se zúčastnit naší prázdninové soutěže?
Pak si pročtěte následující řádky.
grafická
Nakreslete 1) Pohled na krajinu s hradem, 2) Pohled na náměstí z vysoké věže, 3) Pohled na postavu. Amiga 320x256x32 barev, PC 320x200x256 barev.
hudební
Zhudebněte 1) Hospodská pitka, 2) Hřbitov ve dne, 3) Cirkus.
Amiga formát modul (max. 100 KB), PC formát MIDI nebo mod
programátorská
Zašlete si disketu na materiály
scénáristická
Napište si o podrobnější informace
Uzávěrka soutěže je 30.8.1994
Vše posílejte na disketách 3,5". A co můžete vyhrát? Diskety, myši, joysticky, literaturu a hlavně možnost spolupráce s tvůrci originálního českého software.
Nejlepší grafické práce budou prezentovány v Excaliburu.
Adresa: VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, Polička 572 01, tel. 0463-22 373

Stereo 16bit 3.460,-
mono 8bit 1.864,-
zvukové karty a jiné - ceny s DPH
Repro PC design 443,-
CD ROM double speed 6.886,-
Motherboard 486/40DLC, 128kC.....5.424,-
počítače, komponenty, upgrade.....
Informujte se na aktuální nabídku!
MIVA velko+maloobchod
tel./fax: 02/643 88 76 7^{30}-16^{30}
Praha 4 - Kunratice, K Verneráku 31/490

PC

Tajemství Oslího ostrova

Známý pirát "Gajbraš" dotřetice ožívá, tentokrát s českými hláškami.

Vše začalo tím, že nám do redakce přišel dopis od čtenářů z Brna, jmenovitě od Jaroslava Koláře a Petra Vlčka. V krátkém dopise stálo, že dva již jmenovaní studenti druhého ročníku gymnázia, kteří se zajímají o výpočetní techniku, vytvořili hru, kterou, jak sami napsali, chtěli nechat profi posoudit od Excaliburu. Jak dále napsali, jedná se o parodii na známou hru od Lucasu The Secret of Monkey Island.

Nyní již držím v ruce disketu s Oslím ostrovem a instaluji na počítač. Prvním (milým) překvapením je to, že hra nemá žádné vysoké hardwarové požadavky a na harddisku zabere pouhé tři MB. Profesionální softwarové firmy, styďte se, že vaše hry mají čím dál tím vyšší nároky při často stejné kvalitě.

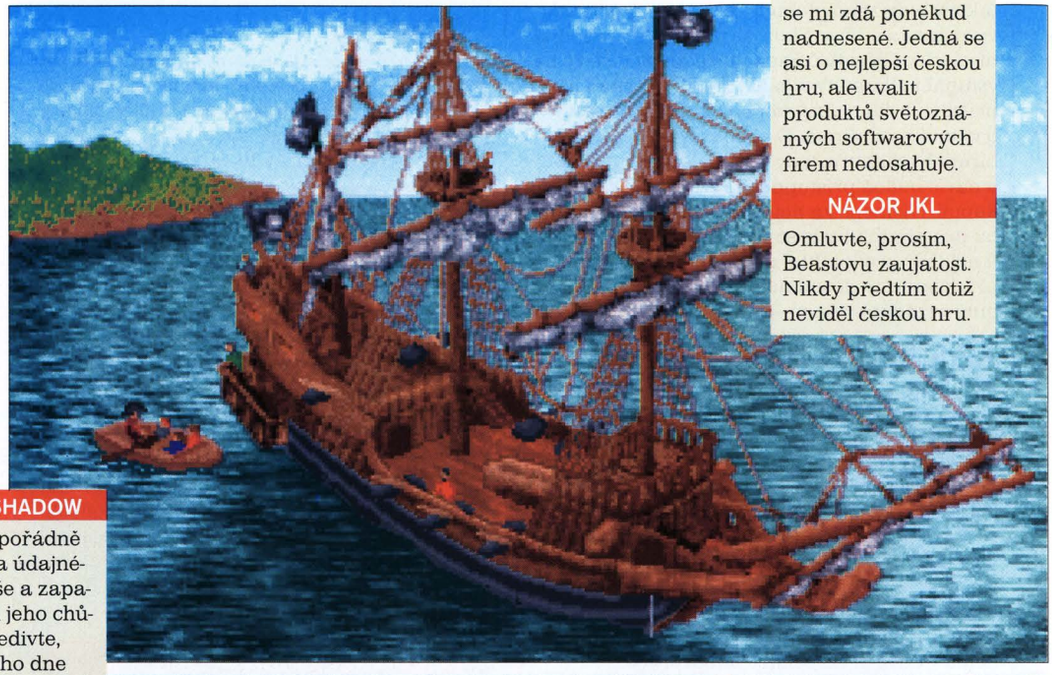
Trochu s obavami hru spouštím a čekám co se bude dít. Po skvělém intru, ve kterém se vám objasní celý váš úděl a okolnosti, které vás na Oslí ostrov dostaly, se zjevíte (vlastně vás vyplaví moře) na pláži a hra začíná.

Po prvních krocích jsem byl nadšen, opravdu nadšen tím, co jsou schopny zlaté české ručičky vyrobit. Grafika je totiž opravdu skvělá a řekl bych, že se přiblížila k takovým perlám jako jsou Simon the Sorcerer, Monkey Island a Indiana Jones. Pozadí jsou opravdu propracovaná do nejmenších detailů. Moře se vlní, láva teče, sopka dýmá a vítr si pohrává s korunami stromů, prostě nádhera. Abych byl alespoň trochu kritický ke grafice, tak musím konstatovat, že postava "Gajbraše" je mírně "obšlehnutá" z amerického originálu, ale co, je to přeci parodie a tak musí být poznat o koho jde. Dalším drobným nedostatkem je "Gajbrašova" chůze, která je mírně nedokonalá, ale zase musím uznat, že naanimovat chůzi je jedno snad z nejtěžších animátorských "čísel", které se nemusí povést i těm největším profesionálům. Posledním, ale již posledním nedostatkem je, že hra podporuje jen PC Speaker a po "pískavém" demu je již ztracha. Opět ale musím uvážit to, že autoři, jak sami napsali, dělali hru na školním počítači, který nejspíš Soundblaster nevlastní.

Ovládání hry je opět zvládnuto bravurně a je kombinací klasického Sierrovského a Lucasáckého. Celá hra je pojata neobyčejně vtipně a tak chvílemi (nepřeháním) řvete smíchy. Tak například ostrost nože zkouší hrdina na vlastním těle, a tak se nejprve probodne, na důkaz toho, že nůž je zaručeně tupý a po nabroušení si jím dokonce uřízne hlavu.

Na závěr snad je dodat to, že Tajemství Oslího ostrova je opravdu skvělou adventurou, která v mnohém předčí i některé zahraniční hry. Kluci brněnský, je to prostě "betálný" (brněnským hantecem je to něco jako výborný - pozn. pro brněnsky nemluvící zbytek světa), jen tak dál, jen tak dál a možná položíte i Lucas a Sierru.

BEAST



NÁZOR LEWIS

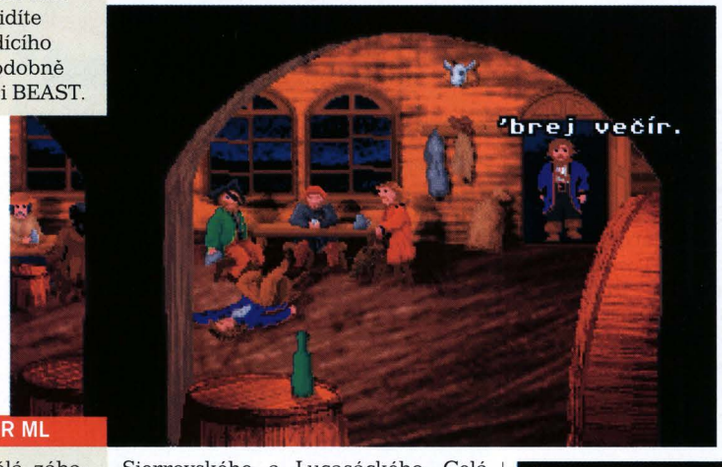
Celkové hodnocení se mi zdá poněkud nadnesené. Jedná se asi o nejlepší českou hru, ale kvalit produktů světoznámých softwarových firem nedosahuje.

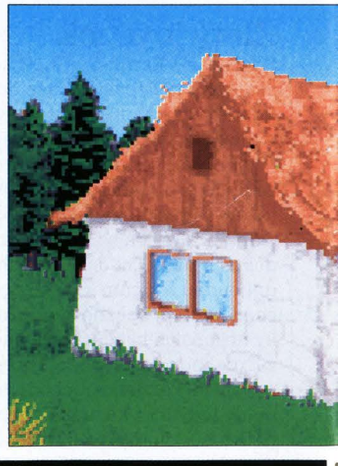
NÁZOR JKL

Omluvte, prosím, Beastovu zaujatost. Nikdy předtím totiž neviděl českou hru.

NÁZOR SHADOW

Jestliže se pořádně zadíváte na údajného Gajbraše a zapamatujete si jeho chůzi, tak se nedivte, když jednoho dne v metru uvidíte stejně chodícího člověka. Podobně totiž chodí i BEAST.

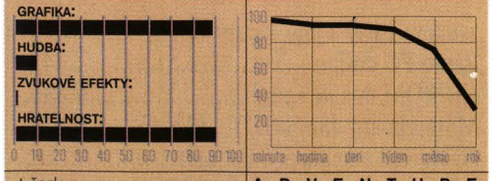




NÁZOR ML

Hra je skvělá, zábava zaručená, mezi českými hrami nemá konkurenci. 95% je trochu moc, ale Zlatý Excalibur si podle mne zaslouží.

TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA 95%



+ česky
+ skvělé gagy
+ solidní grafika
- animace
- chybí hudba při hře

ADVENTURE

Beneath A Steel Sky	98
Simon The Sorcerer	96
Tajemství Oslího ostrova	95
Monkey Island II	72
Larry I	30

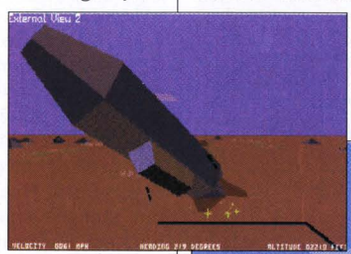
Výrobce, rok: Pterodon Software, 1994. **Testováno na:** 386 DX. **Požadavky:** 286, myš. **Existuje na:** PC. **Zapůjčil:** Vochozka Trading **Testoval:** Beast

AMIGA, PC

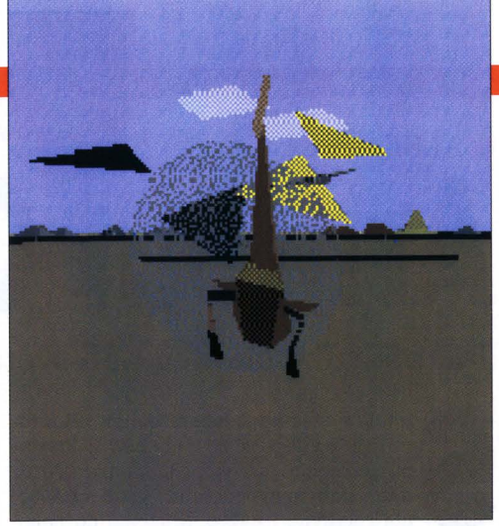
Armour Geddon 2

Jak podruhé ukončit běh světa od klávesnice počítače.

Simulátory letadel, lodí či aut ve vektorové grafice nepatří do třídy her, se kterou by se mohla Amiga příliš chlubit. Je to dáno slabým výpočetním výkonem A500, ale relativně i A1200. Můžeme do nekonečna vychvalovat systém či koncepci Amigy, její podpůrné obvody atd., ale výpočetní výkon nás bude stále brzdit. Stroje PC se svými pseudoprocesory běžících na desítkách megahertzích poskytují širší oblast možností zejména v simulátorech. Programátoři tvořící pro Amigu jsou nuceni kvalitu svých simulátorů hledat jinde než v dokonalosti detailů a krajiny. Jedním z takových pokusů byl a je Armour Geddon. Byl Armour Geddon 1, který vnesl nový pohled na simulátory. Je Armour Geddon 2, jenž je objektem této recenze. Je to už takový zvyk ve světě počítačových her. Nejprve stvoří autoři hru s dobrou myšlenkou a nápadem. Pak ji nechají dva tři roky uležet (zasmrádnout), aby postupně zjišťovali, že je to sice moc pěkné, ale tamhle se něco zapomnělo, tuhle by to mohlo být kapánek lepší, tohle předělat a na konec vyjde z jejich dílny tvoreček ne nepodobný tomu prvnímu. To se dalo očekávat i u Armour Geddonu 2. Opět tedy řídíte korporaci vědců a inženýrů, kteří se snaží přežít za pomocí moderních zbrojních pomůcek. Název sám je parafrází na soudný den, konečný souboj dobra se zlem. Celá hra nese velmi patrné prvky strategie. Ona je to v zásadě hra, která taktiku boje určitě nenechává pozadu za akční stránkou. Tak proč vidíte v naší krásné hodnotící tabulce nápis simulátor? Armour Geddon je totiž souborem strategicky rozvrženého útoku a řady simulátorů se kterými tento útok provádíte. K dispozici máte moderní stíhačku budoucnosti, bombardér, těžké tanky, lehké tanky, které Vás dovezou na místo určení (zničení) rychleji, vznášedla - obojživelné to stroje, vrtulníky, pojízdný flak, ale také nákladňák či vzducholoď. Jak sami vidíte, mohlo by se zdát, že v takové splácanině všeho možného nenajdeme ani jeden pořádně provedený stroj. Opak je pravdou. Můžete létat na báječně ovladatelné stíhačce, stejně jako vychutnávat nemotornost vzducholodě nebo v zatáčkách vynášející setrvačnost vznášedla. Celý dojem z letu či jízdy si můžete umocnit pomocí perfektního systému vnějších pohledů. Venkovní pohledy, u kterých si můžete nastavit vzdálenost od objektu, úhel pohledu atd., jsou doplněny družicovými snímky stejně jako pohledy ze základny. Nechybí ani oblíbený missileview, při kterém je kamera postavena na řízené střele, která se právě řítí navštívit protivníkovu kabinu. Stejně jako v jedničce máte možnost mít v pohybu šest strojů najednou. Nutno podotknout, že uřídit šest mašin najednou, bývá i přes mapového autopilota značně obtížné. V tom Vám může pomoc kamarád s druhou Amigou. Při propojení sériových portů hrají dva hráči za jeden tým což je daleko účinnější. Za-



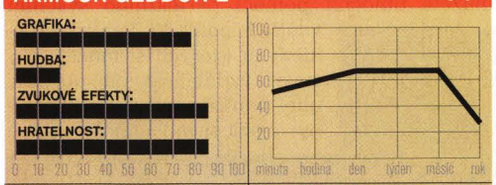
tímco jeden se vydává těžkým tankem zničit nepřátelskou základnu, druhý hráč ho jistí ze vzduchu letadlem proti okolním nepřátelským silám a útokům. Jestliže jste tuto hru ještě nehráli, mohu Vám poskytnout první drobnou pomoc i já. Nejprve několik obecných rad o použití jednotlivých pomůcek a strojů. Vrtulníky, vzducholodě a pojízdné raketomety se hodí převážně na obranu Vašich pozic. Nejsou - až na vrtulník - příliš pohyblivé, ale zato mohou nést soubor malých řízených střel, které jsou pro cizí jednotky velmi dobrou zárukou rychlého zániku. Na rychlé vzdušné útoky používejte stíhače nebo bombardéry. Překvapivě rychlý pozemní atak můžete provést vznášedlem. Na taktické mapě si přečtete popis jednotlivých misí, které musíte plnit. Zde se také pomocí myši zadávají cíle pro autopiloty strojů. Ve výrobní hale rozdělujete své inženýry do jednotlivých celků, podle toho, která zařízení potřebujete nejvíce. Budou to nejspíš ra-



kety a vůbec zbraně, protože nepřátel k likvidaci naleznete vždy dost. Vyplatí se i výroba teleportů zvyšujících Váš akční rádius. Až si dost navyrábíte a potrápíte se nad mapou, zasedněte do některého ze strojů a splňte úkol, který jste si sami zadali.

Herní komfort je u dvojky nepochybně daleko vyšší než u staré verze. Na začátku hry volíte obtížnost a to nejen podle třech základních skupin, ale máte možnost modifikovat i jednotlivé parametry této obtížnosti. Jsou to různé podmínky ovlivňující kvalitu hry Vašich nepřátel jako je přesnost při střelbě, účinnost zbraní, technické zázemí atd. Hra patří k nové generaci programů, které se snadno přizpůsobují hostitelskému počítači. Hrát můžete od A500 po A4000 (zatím). U A1200 si zvyšte pomocí W úroveň detailů asi tak na 5 a klávesou R přidejte rozlišení. Je patrné, že ani na dvanáctistovce nelze docílit nejlepšího rozlišení bez cukatůry. **JKL** ■

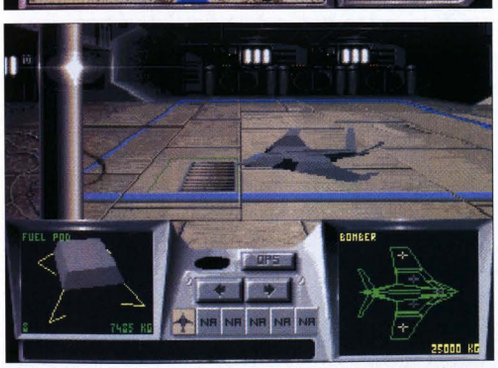
ARMOUR GEDDON 2 **74%**

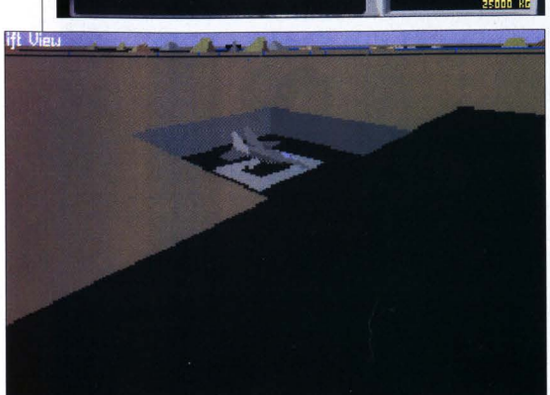


+ možnost hry dvou počítačů
+ zábava
- při vyšších rozlišeních pomalé
- obtížné

SIMULÁTOR	
Armour Geddon 2	74
Campaign 2	65
Campaign	60
Falcon	50
Armour Geddon	40

Testováno na: A1200, 420 MB HD. **Požadavky:** 1MB RAM. **Existuje na:** Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Psygnosis, 1993. **Testoval:** JKL





POPIS OVLÁDÁNÍ

Mapa klávesnice, kterou teď uvádím, platí s menšími změnami pro všechny dopravní prostředky. Celá tabulka je tvořena na německé klávesnici.

W - zvýší úroveň detailů
shift+W - sníží úroveň detailů
E - zrychlí běh času
shift+E - zpomalí čas
R - přepíná na vyšší rozlišení
**** - start/vypnutí motorů
+ - přidat
- - ubrat
1 - kabinový pohled
2 - pohled vpřed z vnějšku
3 - satelit
4 - pohled z rakety
5-8 - venkovní pohledy
T - přepínání cílů
L - zatažení do garáže
I - zvětšit dosah radaru
O - zmenšit dosah radaru
V - přepínání módů monitoru
Y - posun v rejstříku zbraní
X - aktivace/deaktivace zbraní
T - přepínání cílů pro zaměření
C - klávesnice/myš/joy
Tab - hlaveň nahoru
ctrl - hlaveň dolu
P - pauza
alt+A - autopilot+měnění cílů
A - deaktivace autopilota
pravý alt - tepelný odvaděč

NUMERICKÝ BLOK:

[] - vytáčení pohledů
- - vzdálení se od cíle pohledu
+ - přiblížení
1-9 - natáčení pohledů
Help - přidat generátor štítů
Del - ubrat generátor štítů

■ AMIGA

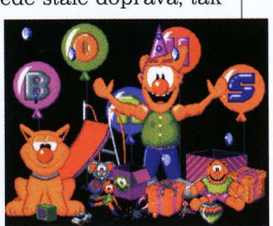
Doofus

Hop sem, hop tam a už víte, o čem tato hra je.

Někdy se až divím, proč se ještě stále vyrábějí hry tohoto typu. Jakého? No přece hopsačky, skákačky, chodičky a tak dále. Není přece snad tak těžké vymyslet alespoň trochu zajímavější námět, než jen dávno ohrané skákání z plošinky na plošinku a likvidace nepřátel.

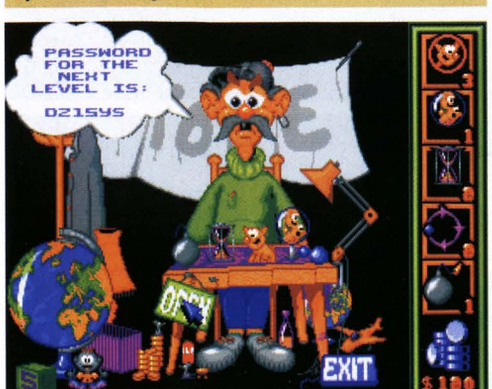
Dobře to pochopili třeba Psygnosis u hry Shadow of the Beast. První díl je klasická chodička, u druhého dílu už můžeme nalézt jisté znaky příběhu a díl třetí je lahůdka pro milovníky logických zápletek.

Ale zpět ke hře Doofus. Pomocí joysticku ovládáte postavičku, kterou provází nejvěrnější přítel člověka (pes). Něco podobného jsme ale už zažili ve hře Fire and Ice, takže zase nic nového pod sluncem. Cesta nás vede stále doprava, takže opět žádné zlepšení. Při stlačení tlačítka na joysticku vystřeluje Doofus speciální střely, které pobijí i ty nejzavilejší potvory. Dáte-li joystick dolů a zmáčknete, objeví se vám speciální menu, kde si můžete vybrat nějakou speciální zbraň nebo efekt. Jako velice hezkou jsem ocenil mýdlovou kouli, která oba naše hrdiny pohltí a takto můžete urazit poměrně velký kus cesty bez ztráty života. Občas po cestě narazíte na psí budku. Toto je speciální bonus level pro psa, který musí v určeném čase posbírat co nejvíce bodů. Po dokončení každé části hry se vám objeví obchod, kde si můžete zakoupit kód do dalšího levelu a vybavení na další cestu. Ostatně k této hře stačilo ukázat jeden obrázek a napsat, že jde o další nudnou akční hru a už byste věděli, na čem jste. **RIP** ■



DOOFUS **43%**

Testováno na: A500. **Požadavky:** 1MB RAM. **Existuje na:** Amigu. **Výrobce, rok:** Prestige, 1993. **Testoval:** RIP



AMIGA

Premier Manager II

Máte rádi sporty, máte rádi strategie? Pak je tohle ta pravá hra pro vás.

Jistě nebude problém pochopit, o jakou že to půjde hru. Tenhle fotbalový manažér navazuje na víceméně úspěšnou tradici předešlých sportovních manažerů. Nedávno jsem viděl hokejového manažéra, přesněji řečeno NHL manažera a nebyl špatnej. Ale nedá mi nezavzpomínat na starýho dobrýho Football managera z mých osmibitových let. Tenkrát to bylo něco. Vlastnili jste jeden klub anglické ligy. Díky tomu jste mohli nakupovat hráče cizích klubů, prodávat vlastní a podle schopností všech hráčů jste pak vítězili či prohrávali a obdrželi jste za to příslušný peníz. Tehdy jsem tuhle hru fakt žral, a nebyl jsem sám, charakteristická pro tuhle hru byla doba nahrávání pozice. U mě na C64 to trvalo necelých pět minut, ale u kámoše na Atárku 800 to trvalo přibližně 25 minut, což byla zhruba jedna strana kazety. Ty časy jsou již dávno pryč, ale rád si je připomenu, zvláště, když hraju nějakou novou verzi mé dříve oblíbené pařby.

Takové vzpomínky se přihnaly právě v době, když jsem si poprvé zahrál PMII. Před tím jsem viděl již více jiných her tohohle typu, ale žádná z nich nedosahovala kvalit PMII a některé dokonce ani kvalit jejich osmbibitového předchůdce. Ale co, PMII je tu, a to je dobře. Myslím, že všichni pochopili, že v této hře jde především o strategii i když se sportovní tématikou. Čili zkráceně řečeno, je to hra spíše pro myši než pro joysticky. Mě tyhle hry baví, odpočinu si od lámání joysticků při normální hře a prubnu se na fotbal koukat z jiného úhlu.

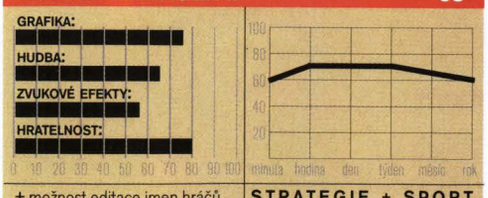
Těch úhlů tu bude hned několik. Jednak úhel pokladníka klubu, trenéra klubu, lékaře klubu a v neposlední řadě samotného majitele a předsedy klubu. PMII je totiž velice propracovanou strategií na toto téma. Musíte myslet na postup do vyšší ligy, ale také finanční prosperitu klubu. Začínáte totiž s klubem jakési 5. anglické ligy se 100 000 librami na kontě. Nezávidění hodná situace. Navíc váš stadión je spíše vesnického typu čili místa k sezení na jedné z tribun jsou maximum. A to ještě není všechno. Musíte si najmout hlavního trenéra, kondičního trenéra, lékaře, lanaře (čili vyhledavače nových hráčů). Nemáte dokonce ani podepsanou smlouvu se všemi vašimi hráči atd. Jak je vidno, počáteční investice nebudou malé. Teď k těm nejdůležitějším bodům vaší budoucí kariéry. Uvedl jsem dva cíle vašeho snažení. Nejprve k těm financím. Je zde hned několik způsobů, jak peníze získat. Klasickým způsobem je půjčka od banky, myslím, že nemusím uvádět výhody a nevýhody. Dalším způsobem je reklama. Záleží jen na vás jaké firmě či společnosti (Gremlin, Amiga Format, Legacy of Soracil apod.) umístíte reklamu na mantinely okolo hřiště. Částky to sice nebudou nějak astronomické, ale do začátku to bude stačit. Nejčastějším, a zpočátku také nejnižším příjmem bude výnos z každého utkání, tzn. hlavně diváci. A jak přilákat diváky? Jednoduše. Třeba krytím stadiónu, více místy k sezení, více stánků s občerstvením, zvětšením parkoviště apod. Možností na vylepšení stadiónu a tím na přilákání více diváků a tím více peněz na vylepšení stadiónu je tu opravdu hodně.

Takže finance máme za sebou, vzhůru k úspěchům sportovním. Zde to bude klasika. Záleží samozřejmě na hráčích. Mohli byste nakupovat třeba i prvoligové hráče, ale to se jedná o více než miliónové částky, takže se spokojíte i s třetiligovými hráči. Výhodou je možnost editace jmen hráčů. Hráči pak sice nedosahují kvalit těch hráčů, ale je furt lepší mít v útoku taková jména jako např. Cantona či Butrageňo než jména jako Smith či Harris. Ale i kvalita těch horších hráčů se dá zlepšit. Stačí najmout trenéry a kvalita hned stoupá, ale pozor s tréningem to nepřehánějte, nějaký hráč si může lehce natáhnout sval či něco podobné a hrozí jeho absence na několik zápasů. Další změny můžete provést v taktice či rozestavení a tyto změny ozkoušet v nějakém přátelském zápase. Můžete se utkat třeba i s AC Milán, ale nedělejte to. Nejen že budete rádi, jestliže vystřelíte jednou za zápas (a ani ne do branky), ale navíc vás po nakládačce takových 6:0 čeká šok. Přečtete si faxovou zprávu a zjistíte, že vašemu klubu byla udělena pokuta 24 000 liber za zesměšnění. Takových to detailů je zde spousta.

Nyní ke kamenu úrazu většiny managerů, ke hře samotné. U nějakých managerů se objeví pouze výsledek zápasu, někde i informace o zápasu a někdy vidíte i celý zápas apod. Jak, že je to tady? Docela dobře. Nejprve sice vidíte jen čáru, které se pohybuje míč. Ale střely, udělování karet apod. vidíte ne světelné tabuli. Žádný zázrak to sice není, ale to jsem ani nečekal. A proto neváhejte, nenechte se odradit počátečními neúspěchy a vrhněte se (jako já) do velice dobrého fotbalového managera.

Lewis

PREMIER MANAGER II 68%



+ možnost editace jmen hráčů
+ spousta různých voleb
- zpočátku dost obtížné
- často nahrává

STRATEGIE + SPORT

Premier ManagerII	68
Football Manager	50

Testováno na: Amiga 500 HD, 2,5 MB RAM. **Výrobce, rok:** Gremlin + Realms of Fantasy, 1993. **Testoval:** Levis.

AMIGA

Legacy of Sorasil

Hero Quest II

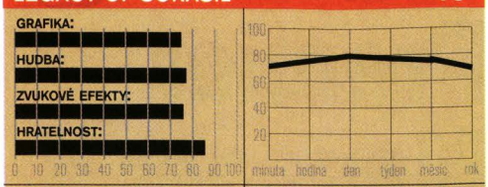
Ne, nelekejte se, že vám unikl další díl Legacy - skrolovacího dungeonu. Kdepak. Tohle Legacy je něco trochu jiného. Proč trochu? Jde totiž taktéž o dungeon, ale tentokrát v pohledu 3D. Že stále nevíte o co jde? Roku 1991 Gremlinové vypustili do světa podivný pseudo 3D dungeon Hero Quest. Autorům šlo o spojení podstaty typického 3D dungeonu se zpracováním arkády. Nápad to byl výborný, protože takovéto stolní hry jsou v zemích na západ od nás poměrně dost rozšířené a oblíbené. Ale byl tu zase jeden (jeden? - pche!) problém. Grafika špatná a paleta barev naprosto úděsná, což způsobovalo, že z téhle hry člověk prostě začal magořit. Dále mnoho, jak programových, tak technických chyb. Jediné plus byla skvělá atmosféra, ale i tak to bylo no... Vůbec u nás to hrálo je pár posedlých šílenců, jako třeba já.

Proč to sem všechno ale vlastně pletu? No to je jednoduché. Roku 1994 totiž Gremlinové vypustili další hru s názvem Legacy of Sorasil - s malým podtitulem - Hero Quest II. Ano, jedná se pokračování toho něčeho z roku 1991. Hra je na třech discích, ale nevím do jaké míry se vyměňují, protože jí hraji jen z harddisku. Již ze začátku vás zarazí hnusný obrázek, oznamující vám, jakže se hra jmenuje (sorry, ale pro labilní z nás naprosto nezbytné). Nenechal jsem se odradit. První díl jsem s úspěchem dohrál (schválně, mapy asi nechcete, co? - nééééééé!!!) a tak jsem byl docela zvědav, co vyleze z druhého. HD udělal blik a najednou se rozezněla poměrně slušně provedená muzika (mimochodem, slyšeli jste už mluvit Defendera II? - pro pařany nutnost). Objevily se čtyři ikony. Levou z nich si vyberete postavy, se kterými budete hrát - výběr je z osmi. Spodní ikonou si nahráváte a ukládáte pozice. Pravou ikonou doupravujete pomocí energie, kterou máte k dispozici, vlastnosti svých hrdinů. Přidáváním či ubíráním u jednotlivých položek vlastnosti zvyšujete či snižujete. Horní ikona slouží ke vstupu do hry. Harddisk opět blikl a byla tu mapa, na které si můžete zvolit, kam půjdete (na začátku moc na výběr nemáte). Poté se vypíše story mise a začínáte. Hra probíhá v kolech. To tedy znamená, že za jedno kolo můžete udělat určitý počet akcí (např. bojovat, prohledávat místnost atd.). Omezeni jste pouze hodnotou pohybů každé postavy, to jsou ty dvě šlápoty s číslem. Pohybujete se pomocí šipek, či myši (někdy výhodnější). No a jestli jste zvědaví, kolik vám ještě zbývá času, nerozhlížejte se po pokoji, ale koukněte na kotouč zcela napravo. Uprostřed jakési knihy ve spodní části obrazovky, je pár následujících ikonek, které jsou pro ovládání nezbytné, a proto vám osvětlím jejich funkce: meč - boj, hvězdy - kouzlení, peníze - hledání pokladů, dveře - hledání tajných dveří a pastí, mapa - mapa země, klíč - otevření, zavření dveří, i - informace o postavě. Zpočátku hraje jen hudba a zvukové efekty nikde, ale stačí jen kliknout LM v levé horní části a můžete si na ně přepnout, mimo se tam můžete vrátit do hlavního menu anebo skočit do nosu (asi myslel do DOSu, už mu ten Sorasil nějak leze na mozek - Levis). To je tedy k ovládání asi vše. Musím říci, že oproti prvnímu dílu se grafika mnohem zlepšila, paleta barev je již také dobrá. Mise jsou poměrně nápadité, i když i tady by se dalo ledacos vylepšit. Když srovnám první díl s druhým, druhý absolutně vítězí po všech stránkách. Ale. Je tu jeden problém. I tento druhý díl má pro mne naprosto nepochopitelné chyby, které se vyskytovaly již v prvním dílu. A to: v průběhu mise se nedá uložit pozice, postavy si opět nemohou měnit předměty (najde-li trpaslík, který toho o kouzlení příliš neví, magický svitek, může si ho dát pod stromeček, protože ho neumí použít, ale nemůže ho dát kouzelníkovi, kterému by se hodil), předměty nacházíte náhodně (v místnosti leží hromada zlatých a krásná dýka. Už se pro ní hrnete, ale - zapomeňte na to. Hromádky jsou pouhé kulisy bez jakékoliv funkce, naopak věci nacházíte na nemožných místech - v prázdné místnosti najdete peníze s hlášením: v malé studničce jsi našel hromadu diamantů - studnička? Pche!). Kamenem úrazu jsou i všudypřítomné pasti. Můžete je sice hledat pomocí zmíněné ikony, ale to byste pak nic jiného nedělali. Takových chyb je ve hře několik, ale co naplat. Jen si myslím, že měli Gremlini dostatek času na to, aby takové nesmysly odstranili. Mezi námi ani grafika, ani muzika není hodna roku 1994.

Dost ale kruté kritiky. Legacy of Sorasil má v sobě něco, co většině nových her chybí. Je to atmosféra. Do Legacy se prostě vžijete. Jdete dál a dál, hledáte další a další předměty, no prostě nádhera. Já osobně jsem se rozhodl Hero Questa II dohrát. Komu hru doporučuji? Každý příznivce pseudo 3D dungeonů si Legacy of Sorasil nesmí nechat ujít. Rovněž klasický dungeonista snad nebude zklamán. A jestli nemáte rádi dungeony vůbec, alespoň se na hru koukněte. Když už pro nic jiného, tak alespoň ať mi můžete vynadat.

Bye **SIR DANNY**

LEGACY OF SORASIL 76%

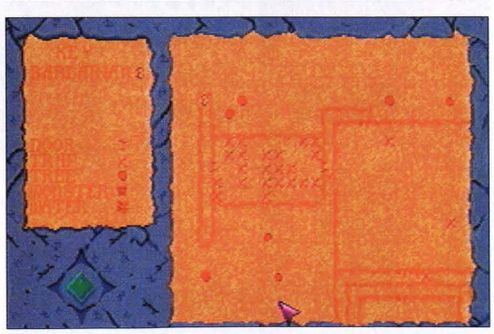


+ chytne a nepustí
+ pěkná grafika
- není možno sejvovat během mise
- další neodpustitelné chyby

3 D DUNGEON

Shadowlands, Ex11	80
Legend, Ex19	78
Legacy of Sorasil	76
Legend 2, Ex19	70
Hero Quest, Ex8	50

Testováno na: Amiga 1200, HD. **Výrobce, rok:** Gremlin Graphic, 1994. **Testoval:** sir Danny.

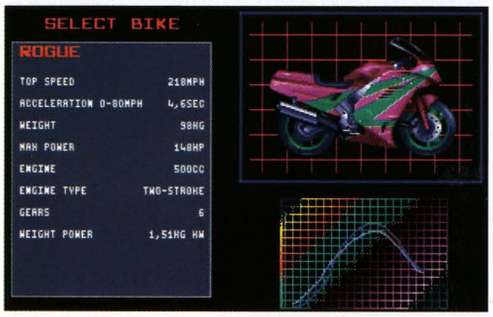


AMIGA

Prime Mover

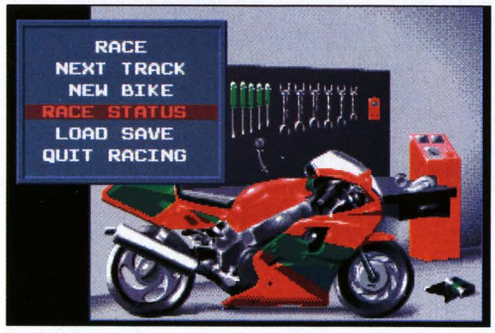
Pět minut do začátku závodu.

Ruka sebou trhne a zip u kombinézy letí jako blesk vzhůru. Zas ten černo-bílej voblek. Nemám rád bílou. Už jen rukavice. Dnes sem si vybral Firebirda, protože se jede Japonsko. Nemám ho rád. Nikdy jsem ho neměl rád, ale je to dobrej stroj a na ty orientální esíčka je zvyklej. Na rovince sedí a v zatáčkách míň kope. Na svůj plac dojíždím pomalu. Tůruju málo, ale ne míň, než musim. To čekání je hnusný. Nemám rád čekání. Výkřik GET READY ani nevnímám a přidávám plyn. Na poslední chvíli mi bleskne hlavou: "spojka zabírá vejš". Zatraceně rychle se ženu tlačenicí ... třetí, druhej, ... ale první Joan Kocinski mi zase ujela. Má to marný, stejně ji udělám. Kdybych si nebyl vzpomněl na tu spojku asi bych se teď válel na zadku s mašinou na břiše. A už jí vidim. Asi padesát metrů přede mnou na devadesátce doprava. Když vjíždím do zatáčky, jsem zvyklej málo podřazovat a využít rozdílu



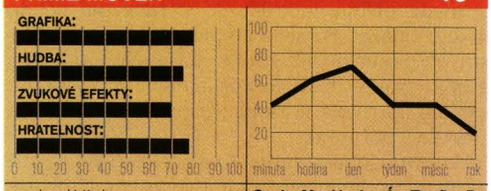
výjezdových rychlostí k dohnání závodníka-předňáka (jedoucího před mou mašinou). Tentokrát to bylo ale hodně málo a teta Odstředivka zas jednou vyhrála a já si jdu za veselého smíchu brzd rychlostí něco přes stoosumdesát prohlídnout směrové cedule. Pěknej zvuk. Zas mi ujela. Nemám rád devadesátky!

Tak nějak by nemusel probíhat závod motorek o objemu 500 ccm, ale mohl by. Dilema za vás vyřeší hra Prime Mover od Interactivision. Není rozhodně nejnovější, ale svou kvalitou své stáří kompenzuje. Od dřívějších motosimulátorů je zde patrný pokrok v grafice a animaci. Severští Vikingové-programátoři znovu přesvědčují, že jsou na Amiga scéně zdaleka nejlepší. Celá hra je zpracováním velmi podobná Lotusu I (divné, až na motorky), ale zároveň se velmi odlišuje. Terénní nerovnosti jsou zde udělány snad ještě lépe. Žaludek je stále v pohybu. Motocykl ladně klouže po silnici a při přiblížení se ke krajnici odlétají od zadní pneumatiky obláčky prachu. Po průjezdu cílem v případě vítězství závodník zdviženou rukou (či prstem?) dává najevo, co si o ostatních myslí. V pozadí vlnící se silnice je jako u Lotusu efektní koprová (ne, Copperová) duha se spodním motivem země, kde probíhá závod. Po jeho skončení se objeví tabulka výsledků a informace o časech. Největší posun vpřed vidím ve výběru motocyklů. Před každým závodem je zde volba umožnující dokonale prostudovat trať a na základě výsledné analýzy provést samotný výběr motorky. Pět strojů (každý je jiný) tvoří přechod mezi dvěma skupinami. Kdo to rád na začátku nakopne, hned je vpředu a jede stále první, sáhne po prvních třech motorkách. Někteří dobíjejí pozice odzadu,pomalu ale jistě, jednoho po druhém. Pro ty jsou připravené motorky rychlejší, ale méně svižné. Někdy (tedy skoro pořád) je potřeba improvizovat podle trati a k výběru poslouží technické parametry jednotlivých modelů - váha, výkon, rychlost, akcelerace atd. (lehčí více vynáší). Občas je výhodné si uložit pozici, protože náhoda je sestra štěstí a to má svý kámoše. Z doslechu vím, že se před zatáčkou podřazuje a asi ve 2/3 zatáčky se už přidává. Osobně jsem tomu nevěřil, ale Prime Mover mi v tomto směru poskytl dostatečné znalosti a zkušenosti. Ne, neprozradím, jsou velmi drahé a vzácné. Zkušenější závodníky nadchne jízda s ručním řazením. Nezkušení tuto hru nehrají. Prime Mover je rozhodně rychlejší než Lotus, to může kdekomu způsobit problémy (mně tedy ne), jakmile se na silnici objeví různé šikany (kameny, Lotusovské falešné značky!), kterými autoři v dalších kolech nešetří. Ale i o překvapení je postaráno. Při vítězné a klidné jízdě se občas po nebi mihne černo-modro-zeleno-fialovotmavě barevný pruh (další barvy jsem v té rychlosti nestihl zapsat), budící dojem dočasně snížené střechy (prý je to most (JKL) cha, cha). I soupeři se stávají ostrými a nevypočitatelnými hochy. Při určité vzdálenosti informuje červená šipka o poloze předjíždějícího, předjížděného vůči vaší. Hudba je zcela v normě rozsahu slyšitelných vln. Malá banka samplů vytváří spontání dojem podobnosti skladeb (jsou čtyři). U každé země nejprve zazní hymna a až do konce závodu navozují atmosféru jen zvuky motoru nebo srážek. Doprovodná hudba, nutící hráče k chybám, evidentně chybí . Ale udělat dobrou hudbu s efekty tak, aby se vzájemně nerušily, umí na 4-kanálové Amize málokdo. A jako každý lidský výtvor přináší sebou Prime Mover i své nevýhody. Hra má ráda dvě mechaniky a kdo ji toto potěšení odepře, tomu se jaksepatří odvděčí stálým vyměňováním disket. Chybí i volba dvou hráčů, či hra přes modem. Marně jsem hledal známky poškození a následné opravy (např. za peníze vydělané v závodu). Na palivo se zde také nehraje. Závodníci zřejmě žijí se svým strojem v symbióze a uspokojují tak všechny jeho potřeby. Odpověď ukazuje na Prime Mover 2. I přes všechny tyto nedostatky je Prime Mover na Amize tím nejlepším v oblasti simulátorů motocyklů a nenechá o tom nikoho na pochybách.



TJOKER

PRIME MOVER 79%



\+ plynulá jízda
\+ ucházející zvuky
\- pouze pro jednoho hráče simulátor

SIMULÁTOR

Prime Mover	79
Road Rash	45
Cycles	40
No Second price	39
Hang on	30

Testováno na: A500. **Požadavky:** 1MB RAM. **Existuje na:** A500. **Výrobce, rok:** Psygnosis, Interactivision, 1993. **Testoval:** Tjoker

C64, SNAD VŠECHNO

Lemmings

...a kopou, lezou, padaj a taky se zabíjej!!!

Konečně! Asi po roce handrkování, jestli tuhletu originální hru předělat i na starou dobrou C64, se vedení Psygnosis rozhodlo, že tak učiní. A udělalo dobře!!! A tak je tu máme - ty podivné tvorečky nejvíce se podobající hlodavcům se srandovně vlající hřívou vlasů. Čeká vás tedy úžasných 100 levelů plných zábavy a logického myšlení. Jelikož většina z vás už určitě něco o lumících slyšela, tak jenom ve zkratce....

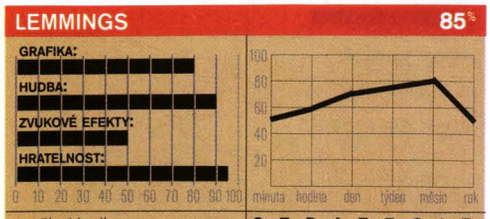
Vaším úkolem je dovést určité procento lumíků do jejich domova. Ale cestu vám přehrazují skály, sloupy, pavučiny, voda a vůbec všechno možné i nemožné na co si vzpomenete. A tak vám nezbývá nic jiného než bourat, odpalovat, prokopávat a zase stavět cestu do útulného domova.

Po shlédnutí pěkného intra (do puntíku stejného jako na Amize) se dostanete do základního menu, kde máte na výběr 5 možností - začít hrát hru; znovu se pokochat intrem; zadat kód pro new level; vybrat si mezi muzikou (je zde 10 skladeb od Jeroena Tela a Maniacs of Noise) a zvukovými efekty a jako poslední se nám skýtá výběr úrovní (fun, tricky, taxing a mayhem, každá po 25 levelech). Volbu (po usilovném přemýšlení) provedete tak, že položíte svůj palec (nebo něco jiného) na klávesu 1-4. Úroveň vyberete kursorem (up/down).

V samotné hře slouží klávesy 1-8 k určení činnosti, kterou má lumík vykonávat. Aby začal lumík provádět co chceš, musíš zmáčknout právě jednu z kláves 1-8 a pak najet zaměřovačem na určitého lumouše a „pressnout fire". Ale pozor - v každém levelu máte omezený počet činností, které mohou být prováděny vašimi lumíky. Které to jsou vám ukáží rámečky v dolní části obrazovky. Je v nich totiž číslo, které označuje, kolik lumíků může být použito na vykonávání zvolené práce. Climber - šplhá, floater - parašutista, suicider - sebevrah, blocker - blokuje cestu, builder - staví schody, basher - hrabe vodorovně, miner - kopá šikmo, digger - hrabe kolmo dolů. Pokud se vám zrovna nedaří, je tu možnost hromadné sebevraždy. Stačí několikrát za sebou zmáčknout klávesu INST-DEL. A když si chcete promyslet cestu, kterou lumíky povedete, použijte RUN-STOP. Všichni lumíci přestanou se svojí činností a vy můžete přemýšlet a hloubat jak dál. A ještě můžete během hry použít klávesy + a -, které slouží ke zvyšování a snižování frekvence vypadávání lumíků. Přeji příjemnou pařbu!!!

WILY

LEMMINGS 85%



\+ pěkná hudba
\+ hlavně zábava
\- trochu zdlouhavé

STRATEGIE

Testováno na: C64. **Existuje na:** snad všechno. **Výrobce, rok:** Psygnosis, 1993. **Testoval:** Wily

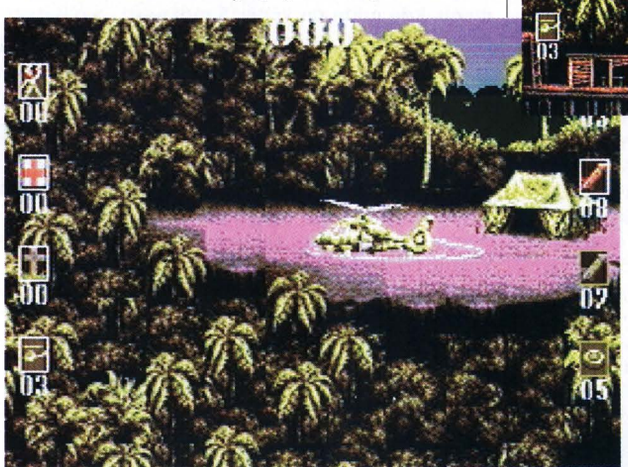
AMIGA

Apocalypsa

Zachraň lidičky vrtulníkem a nenech se sestřelit.

Matně si vzpomínám, jak poté, co bylo oficiálně vydané demo na tuto hru, zavládlo pozdvižení. Téměř každý pařan a pařánek, který měl rád akční hry dychtivě očekával kompletní verzi. Pak zavládla dlouhá odmlka. Nic se nedělo až jednoho dne vyšla na trh kompletní verze.

O co že tedy vlastně jde? Starší pařani si možná vzpomenou na skvělou hru Choplifter. Taková hezoučká helikoptéra létala (divný, co?) a zachraňovala malé zajatce a odvážela je zpět na základnu. Cestu jí znepříjemňovalo spoustu nepřátel - vojáky počínaje a tanky konče. I když idea byla prakticky nulová, hra byla skvělá a měla naprosto ojedinělou atmosféru. (Jen tak na okraj: existovala snad na všechny osmibity, ale úplně nejlepší byla verze na pětikorunovém automatu.) Byl jsem tedy velice zvědav, jak dopadne tahle „bomba" ve verzi na Amigu.



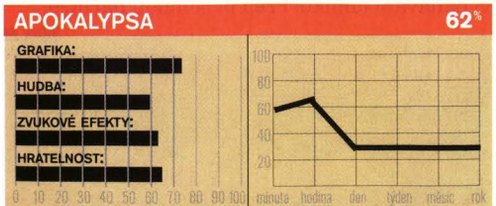
Jak tedy ta slavná hra vypadá? Apocalypsa zabírá přesně tři diskety. Po chvilce nahrávání se objeví titulky. Pak následuje něco, co by mělo asi být intro hry. Obsahuje pouze několik jakžtakž hýbajících se obrázků a text. Zatím tedy nic moc. Trochu znechucen intro nechám proběhnout, ale to jsem již v samotné hře. Helikoptéra je poměrně hezky vykreslená, pozadí džungle také. Opět se létá pro zajatce, střílí se po nepřátelích atd. Helikoptéra se ovládá joystickem (no nekecej, fakt jo??), funkčními klávesami se přepínají zbraně. Škála je poměrně rozmanitá, od plamenometu po řízené rakety. Grafika je opravdu pěkná, je vidět, že si tady dal někdo hodně záležet. Po zemi se plouží spousta malinkatých panáčků, ve vesnici stojí rozlámané chatrče a chrámy, blikající soška, nebo bazooka na rameni nepřítele je samozřejmostí. Až potud se zdá vše v pořádku.

Ale..... Ale je tady právě to ale. Demo verze hry se mi velice líbilo, jenže plná verze mi už prostě tak skvělá nepřipadá. Nevím ani dohromady proč, ale je to tak. Mám takový dojem, že se pařani v tomto ohledu dělí na dva tábory. Jedni na Apocalypsu nedají dopustit, ale ti druzí, ke kterým se osobně počítám, jen prostě řeknou nic moc. Je to sice smutné, ale je to tak. Od hry, na kterou byli všichni tak nažhavení, jsem prostě očekával mnohem víc. Je sice pravda, že když s Apocalypsou srovnám osmibitovou verzi Choplifter, tak je Apocalypsa nesrovnatelně lepší, ale na druhou stranu srovnání automatového Choplifter s Amigáckou Apocalypsou nedopadá pro Apocalypsu zrovna nejlépe. Automatová verze byla mnohem lepší po všech stránkách. Na atmosféru automatu Apocalypsa prostě nemá (no přiznejme si to: automat je prostě automat -ml).

O Apocalypse musím říci asi toto: Ten, kdo je skalním příznivcem akčních her, o Apolcalypsu nesmí přijít. I ten, kdo hrál hru na osmibitech, nebude zklamán (spíše naopak). Ale ten, kdo hrál na automatech Choplifter, si zřejmě jako já jen povzdychne a řekne: No nic moc. Apocalypsa mě prostě nechytla (proto také tak nízké hodnocení).

SIR DANNY

APOKALYPSA 62%



+ hezká grafika	
+ více zbraní	
- nic nového	
- nevydrží dlouho	

ARCADE	
Desert Strike, Ex18	83
Apocalypse	62
Seek & Destroy, Ex24	60
Killing Cloud, Ex14	50
Cyclone	30

Testováno na: Amiga1200. **Požadavky:** A500, 1 MB. **Výrobce, rok:** Virgin, 1994 **Testoval:** sir Danny

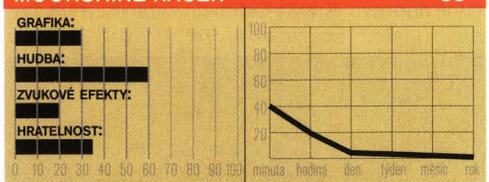
PC , AMIGA, ATARI ST

Moonshine Racer

Neskutečně stará historie.

Teď vám tady budu představovat hru, která není objevem, bombou, jasnou hitovkou, dokonce ani supernovinkou. Nekamenujte mě, já za to nemohu, že se k nám do distribuce dostala tak pozdě a vzhledem k tomu, že Excalibur je časopis o všech počítačových hrách, nemohu si dovolit tuto hru přejít jen tak bez povšimnutí a nechávat vás, zájemce o každý nový titul na herním trhu, tápat v množství neznámých názvů na pultech herních prodejen. Doufám, že po přečtení této recenze se nedáte tak lehce nachytat.

MOONSHINE RACER 35%



+ historický význam této hry	
- grafika	
- stáří	

SIMULATOR	
Lotus III	65
Crazy Cars II	60
Moonshine Racer	35

Testováno na: PC **Požadavky:** PC 286 EGA,VGA 640 KB, 1,5 MB HD, **Existuje na:** PC, AMIGA, ATARI ST, **Výrobce :** Millennium-U.S.GOLD **Rok:** 1991 **Zapůjčil:** PC Klub Dundy **Testoval:** SILVER

Jde o starší produkt firmy Millenium, která na něm pracovala pod patronací U.S.Gold a ve své době byla určitě velmi slušným standardem a jistě motivovala takové firmy jako Titus nebo Gremlin Graphic k vytvoření dnes již legendárních automobilových závodů Crazy Cars a Lotus III. Jenže dnes je jiná doba a takovýmto hrám je již dávno odzvoněno. To co je dnes mlčky považováno za standart, byl před pár lety přepych, a hry které byly nedávno superbombami, se dnes jen těžko mohou zařadit mezi současné trháky. Takový je prostě osud. S tím se nedá nic dělat, ať chcete nebo nechcete. Proto bych vás chtěl varovat před touto hrou, která patří do jiné doby a v žádném případě nemůže konkurovat jakékoli z pozdějších autozávodních her.

Děj hry je zasazen do prostředí amerického venkova, spíše na silnice uprostřed nekonečných plání středozápadu, po nichž se prohání množství osobních i nákladních rachotin. V jedné takové nákladní káře sedíte i vy a s basami najrůznějších lihovin na korbě a snažíte se co nejrychleji zdolávat jednotlivé trasy. Jestliže se nějaká součástka opotřebuje můžete ji mezi jednotlivými etapami dokoupit a vyměnit. Při tom vám vyhrává docela obstojná country hudba, jenže jedna melodie se za chvíli ohraje a radši si ji vypnete. Grafika odpovídá době, kdy hra vznikala a není tedy žádným překvapením, že je to VGA spíše připomínající EGU a je naprosto jasné, že na dnešní hry je to absolutně nedostačující.

Ačkoli je grafika tak trochu zastaralá, nic to nemění na tom, že ve své době to byla skvělá hra. Dnes už ale nemá cenu se s ní zatěžovat.

SILVER

VOCHOZKA TRADING

Video Backup System VERIFY

Máte doma Amigu a videorekordér? Překáží vám spousta disket a hlavně jejich vysoká cena? Pak právě pro vás je zde Video Backup System Verify VBS-Verify vám umožňuje nahrávat software na běžné videokazety. Na jednu videokazetu se vejde zhruba 220 disket, takže na jedné videokazetě ušetříte zhruba 4200,-Kč, které byste jinak museli zaplatit za diskety.

Návratnost výrobku je již při zálohování 69. diskety!

Na počítače: Amiga 500, 500+, 600, 1200 a vyšší
Funkčnost: 100.0%
Potřebný typ videa: kterékoliv
Doba záznamu 1 diskety: 65 sekund
Součástí dodávky jsou: VBS-Verify, software, manuál (v češtině)
Dodací lhůty: do týdne
Záruka: 6 měsíců

Cena VBS-Verify : 1689,- Kč

Tajemství Oslího Ostrova

Pořiďte si tuto nejúspěšnější českou hru na počítače PC!

Tato adventure s postavičkou je plně v češtině, a že nebude o zábavu nouze svědčí i hodnocení redakce Excaliburu: 95% !!!

Vynikající cena (disk 3.5"HD) – 240,-Kč !!!

Jak si lze uvedené zboží objednat? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme zboží na dobírku až k vám domů

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, Polička 572 01, tel.0463-22 373

Optomedia jsou Multimedia !

Nabízíme zvukové karty od výrobců :
Creative Labs, Media Concept,
Turtle Beach Systems
Multimedia CD ROM upgrade kity :
Procom Technology, Turtle Beach Systems

Stále v nabídce zvuková karta PC SYMPHONY se stereo reproduktory za 1.111.-Kč včetně DPH !

PC SYMPHONY - 8bitová karta AdLib komp., podpora 58 výrobců her a software, kompatibilní s MS WINDOWS 3.1, jednoduchá instalace bez nutnosti ovladačů v RAM paměti počítače, zdarma hra a shareware programy pro MS WINDOWS 3.1.

MEDIA CONCEPT 2.0 2.858,-Kč včetně DPH

MEDIA CONCEPT 2.0 - Sound Blaster komp.karta, dodává se s mikrofonem a stereo reproduktory, D/A 4 - 44.1kHz, A/D 4 - 15kHz 8bit, FM 11 hlasů , vstupy: microfon,line,CD,MIDI, výstup: audio, MIDI, joystick.

MEDIA CONCEPT 16 6.063,-Kč včetně DPH

MEDIA CONCEPT 16 - Sound Blaster a WINDOWS SOUND SYSTEM komp.karta, 44.1kHz 16bit , FM 11 hlasů, WAVE Blaster komp. konektor (Media Wave, RIO) hardware komprese a dekomprese až 1:4, Joystick/MIDI In/Out 64 byte FIFO.
Rozhraní pro CD ROM mechaniky single a double speed : PANASONIC CR-562, SONY CDU - 31A a CDU - 33A, MITSUMI LU - 055 a FX - 001.
Software: AudioStation, Windat, Say It !, MIDI Orchestrator, Jukebox a další.

Dále Vám nabízíme software pro hudebníky amatéry i profesionály : Passport Designs, Tvelwe Tone System, Turtle Beach Softworks, Dynaware, Midisoft, Coda a další výrobci.

OPTOMEDIA SPOL. S R.O.
Letenské náměstí 5,
170 00 Praha 7
tel.: (02) 37 54 69, fax : (02) 37 49 69, BBS : (02) 37 87 88

PROCOM TECHNOLOGY AUTHORIZED DISTRIBUTOR

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

Prodejny: Nekázanka 6., Praha 1, tel.: (02) 24229877, fax: 24228629 a Sofijské nám., Praha 4, tel.: (02) 4018080

HRY PRO SVŮJ POČÍTAČ NAJDETE V PRINGTONU

NAŠE NABÍDKA ZAHRNUJE I TYTO HRY:

HRY PC

TFX
ARENA
NHL HOCKEY
PACIFIC STRIKE
FRONTIER ELITE II
CORIDOR 7
UFO ENEMY UNKNOWN
SEAL WOLF
NOMAD

HRY PC - CD ROM:

DUNE
NOMAD
MICROCOSM
THE JOURNEYMAN PROJECT

HRY AMIGA

SECOND SAMURAI
DUNE II
FRONTIER ELITE II
BENEATH A STEEL SKY
JURRASIC PARK A1200

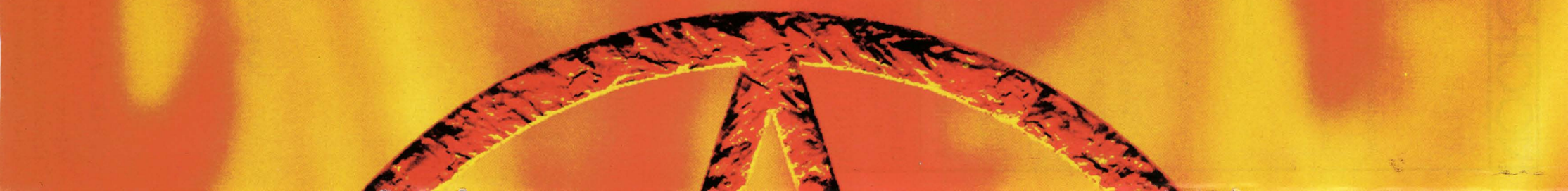
HRY SE SLEVOU:

SIM LIFE
AGONY
BLOB
LOTUS II
HUMANS
HOOK
FALCON

V Pringtonu najdete např. též: Amigu 1200, Amigu 1200 DYNAMITE DESKTOP, shareware pro PC i AMIGU, programy pro AMIGU (např. Kickstart 1.3 (systém AMIGY 500), PED 1.0 (textový editor), PBX Fonty (české fonty do SCALY), NTP Commander (diskový manager). C64 II / Terminator 2, Dataset 1530, sady her C64 1-20, hry na disketách pro C64, cartridge C401 (Turbo 250, Hlavostav), výukové programy.

PAGAN™

Ultima® VIII



MILLION UNITS
ULTIMA®
SERIES
WORLDWIDE
ORIGIN®
We create worlds.®
EXCALIBUR

řádková inzerce

Amiga

Prodám přídavnou paměť do Amigy 500: 0.5 MB Chip + 0 - 1.5 MB Fast. Cena včetně montáže dohodou. Tel.: 66414929 večer.

Sháním Goblins 1 (F) a další (pěkné) adventury pro A1200. M.Bílek, Purkyňova 858, M.Boleslav.

Prodám skvělý počítač - Amiga 600 + plno programů a her (8700 Kč) málo používaný - spěchá. Patrik Fridrichovský, tel.: 0326/27967.

Prodám SCSI harddisk Quantum LPS 52 MB s řadičem Oktagon 508 pro Amigu 500 a 500+ cca. 6.500 Kč. Inf. L.Přihoda ml., Máchova 356, 471 27 Stráž pod Ralskem.

Na Amigu CD32 hry OSCAR, DIGGERS, MICROCOSM, PREY AN ALIEN, LABIRYNT OF TIME, LEMMINGS a jiné prodám i vyměním. Tel: 746337 Praha.

Prodám A500, 1 MB RAM + TV modulátor + Box na diskety + kryt. Cena 6200 Kč. Michal Donosil, Ovčárecká 1161, 280 00 Kolín Tel, Fax 0321 \25951.

Jsme korespondenční klub zaměřený na počítače Amiga 500 (nechť se nebojí napsat ani ten, kdo vlastní jiný počítač, i těm rádi odpovíme a poradíme). Vydáváme vlastní časopis, píšeme návody a recenze. Adresa: Polič Martin, Hrdinů 415, 460 13 Liberec. Na obálku napište heslo CLUB A500.

Prodám, koupím, vyměním hry na CD32. Platí stále. P. Menkina, P.O.Box 12, Ostrava 5, 705 00.

Atari

D.. ADVENTURE oznamuje všem svým zákaníkům ukončení své činnosti. Pokud máte zájem o doplnění své sbírky našich super-textovek jejichž počet je 24, napište si o náš seznam. D. ADVENTURE, U cukrovaru 10, Olomouc 17, 78371.

Prodám Atari 1040STFM + myš + joystick, ČB Monitor SM124, tiskárnu LC-10. Cena dohodou. Bohumil Janota, Smetanova 103, Lipník nad Bečvou, 75131.

C64

Prodám C64 (2000) RAM disk 1MB (1000) FCIII (600) 15 kazet (650), M.Šádek, Vajgar 588, Jindř.Hradec 37704.

C64 klub přijme nové členy. Nabízíme PD i originální programy a hry, literaturu. Vydáváme časopis pro C64 s obsahem HW, SW, hry. Slevy pro členy. Informace: C64 klub, 68761 Vlčnov 933.

VŠE PRO COMMODORE 64

Zašleme veškeré příslušenství pro Váš počítač C64, např.: Tiskárna s přísl. = 2500,- Cartridge (20 funkcí) = 395,- Komplet "Podnikatel" = 390,- A mnoho dalšího, katelog zdarma. Tel.: 02 / 53 11 61 po 16. hod.

PC

Vyměním nejnovější hry na PC. Seznam zašlu všem. Radek Špilka, Na Spravedl. 2976, 58001 Havl. Brod.

Nabízím orig. hry na CD-ROM. Např. BATTLE ISLE 2 1790,- Kč; 7 TH GUEST + DUNE 1 1850,- Kč; LABYRINTH OF TIME 1380,- Kč. Aktuální nabídku zašleme na požádání. Pište na adresu RePoS s.r.o., Michalova 3, Brno, 628 00, Tel.05/44216496.

Provedeme převod Vašich dat na CD ROM disk. Kapacita 1CD je 540 - 640 MB. Bližší informace získáte na adrese: RePoS s.r.o., Michalova 3, Brno, 628 00, Tel. 05/44216496.

Nabízíme poč sestavy pro náročné hráče. Konfigurace řady 486 již od 31850,-. Dále zvukové karty všech typů. Např. SOUND MASTER 2.0 již od 1550,-. Kontaktujte se na adrese: RePoS s.r.o., Michalova 3, Brno, 628 00, Tel.05/44216496.

75 her pro Windows (4 diskety) + 2200 ikon pro Windows (1 disk.) + poštovné a balné = 430 Kč. BEGIN P.O.Box 531 17001 Praha 7.

Prodám PC286 za 15000 Tel: 66411197.

—— Pařani pozor ! —— Prodám PC 386 SX\33, 2 MB RAM, 120 MB HD, SVGA, Sound Blaster, LR Barevný monitor + 60 disket, literatura, nové hry a programy. Cena 26800 Kč. Adresa: P. Groh, Zámecká 417, L. Bělohrad 507 81, Tel: 0433\21092.

Programy pro Windows 3.1 - hry, zvukový výstup pro poč. bez zvuk. karty, animace, icony, kres. icon atd. Demo disketa. Tel. 068\916446.

Počítačové hry, DTP, antiviry a utility pro MS-DOS i Windows. Katalog. disketa za 49 dobírkou. Legálně a za nízkou cenu! Mikro HARSOF, 5. května 30, 403 32 Povrly.

PC ENGINE - první elektronický časopis počítačových her v ČR hledá nové čtenáře. Ukázkové číslo 4/94 zašleme na dobírku pouze za cenu diskety a poštovného! PC Engine, Česká 4756, 760 05 Zlín. (Inzerentovi a všem odpovídajícím se omlouvám za chybné uvedení čísla ulice v minulém inzerátu -vyd.)

Různé

Uživatelům Sharp MZ-800 nabízíme mnoho nových programů, her, literatury a periferií! Pište si o kompletní katalog Fy BBS s.r.o.: P.O. BOX 50,405 02 Děčín II.

Prodám laser. tiskár u Seikosha OP, DPI, str./min. Cena dohodou. P. Štěpán, Chroustovice 200, tel: 0456/94747.

Sinclair

Pro ZX Spektrum, Didaktik + D40, D80, prodám program "Česko-německý slovník", 10600 hesel, doba vyhledávání 2s, možno vkládat nová hesla. Cena 100 Kč. Fr. Vašíček, J.Palacha 1023, 29301 Ml. Boleslav.

Prodám nahrané kazety s hrami a užitkovými programy a jiné věci, které se týkají ZX SPECTRA. Seznam za 3 Kč známku. Pavel Kozák, Na Výšině 3221, Havl.Brod 58001. ■

Soukromý inzerát napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

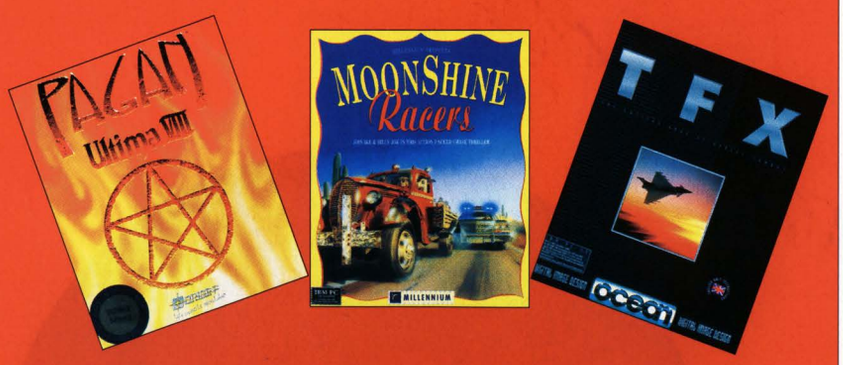
TNC

Krátká 9, Prostějov 796 01

NABÍZÍ:

Celkem 650 originálních her

na PC, AMIGA, CD-ROM, CD-32 a to od 199,- Kč.



Kromě her u nás najdete např. A1200, A1200 D.D., CD-32, monitory, harddisky, shareware pro PC a Amigu, užitkové programy pro Amigu, diskety, literaturu, tiskárny a joysticky firem LOGIC 3 a QS.

Napište si o seznam.

V případě zájmu o hry připište typ Vašeho počítače. Zboží zasíláme na dobírku. Při objednávce nad 1500,- neúčtujeme poštovné.

Výherci "Špatný vliv" 1 - 12

Špatný vliv 1:
Otázka: Jak se jmenuje počítač, na kterém jsem si nakreslila svoje jméno?
Odpověď: Amiga 600
Výherce: Petr Hos, Grešlové Mýto
Cena: hra dle vlastního výběru - TFX
Cenu věnovala firma: JRC

Špatný vliv 2:
Otázka:Jak se jmenuje hra, kterou jsem hrála na písičku na začátku pořadu?
Odpověď: Alone in the Dark
Výherce: Ladislav Kýhos, Libáň
Cena: hra dle vlastního výběru - Lands of Lore
Cenu věnovala firma: JRC

Špatný vliv 3:
Otázka: S kolika barvami pracuje Amiga 1200?
Odpověď: se 16 miliony barev
Výherce: Michal Čejka, Morašice
Cena: hra dle vlastního výběru - **Michale Čejko - ozvi se**

?

Špatný vliv 4:
Otázka: Jak dlouho nám vydržely baterie u Game boye?
Odpověď: 20 hodin
Výherce: Marek Prokop, Praha 2
Cena: Sega megadrive
Cenu věnovala firma: DATART

DATART INTERNATIONAL

Špatný vliv 5:
Otázka: Identifikujte 5 klipů hudby z 5 her.
Odpověď: Streetfighter II, Super Mario World, Sonic II, Tetris, Lemings
Výherce: Jan Novotný, Krupka
Cena: hra dle vlastního výběru - Blade Vengeance
Cenu věnovala firma: PCP

EXCALIBUR

Špatný vliv 6:
Otázka: Proč se český herní časopis Excalibur jmenuje Excalibur?
Odpověď: Podle bájného meče krále Artuše.
Výherce: David Kijonka, Frýdlant n.O.
Cena: hra dle vlastního výběru - Black Crypt
Cenu věnovala firma: Vochozka Trading

VOCHOZKA TRADING

Špatný vliv 7:
Otázka: Jak se jmenuje americký televizní vysílací systém?
Odpověď: NTSC
Výherce: Daniel Václavík, Teplice
Cena: joystick pro PC
Cenu věnovala firma: JRC

Špatný vliv 8:
Otázka: Jak se jmenuje nejnovější a nejrychlejší herní konzola od Atari?
Odpověď: Jaguár
Výherce: Emil Holub, Rotava
Cena: hra dle vlastního výběru - Alien Breed II.
Cenu věnovala firma: JRC

Špatný vliv 9:
Otázka: Jsou lumíci spíše typu krysa, morče nebo veverka ?
Odpověď: Krysa
Výherce: D.Toušek, Běšiny
Cena: joystick na PC
Cenu věnovala firma: JRC

Špatný vliv 10:
Otázka: Který vědeckofantastický spisovatel vynalezl 3 zákony robotiky?
Odpověď: Isaac Asimov
Výherce: Jan Seitz, Praha 1
Cena: kožená bunda
Cenu věnovala firma: PCP

EXCALIBUR

Špatný vliv 11:
Otázka: Kdo namaloval Monu Lisu?
Odpověď: Leonardo da Vinci
Výherce: Tomáš Fomín, Praha 5
Cena: hra dle vlastního výběru na PC
Cenu věnovala firma: JRC **Tomáši Fomíne, odepiš!**

Špatný vliv 12:
Otázka: Co znamená zkratka LASER?
Odpověď: Zesilovač světla se stimulovanou emisí záření.
Výherce: Radomír Uher, Kuřim
Cena: Amiga
Cenu věnovala firma: Presto CS

Presto·CS COMPUTER

Výherci předplatného časopisu Excalibur:

Špatný vliv 1:
Tomáš Chaloupka, Jihlava

Špatný vliv 2:
Pavel Parma, Uničov
Petr Mifek, Havířov

Špatný vliv 3:
Antonín Raulím, Liberec
Martin Genšerovský, Havířov
Radek Duchan, Zďár nad Sázavou

Špatný vliv 4:
Bohuslav Špaček, Česká Třebová
Vladimír Bukač, Praha 7
Radim Dundálek, Kroměříž
René Fidler, Roudnice n.L.

Druhou sérii Špatného vlivu vysílá TV NOVA od září 1994!

Špatný vliv 5:
Petr Fiala, Benátky nad Jizerou
Jiří Vrabec, Vrchlabí
Viktor Šikula, Pelhřimov
Helena Jelínková, Praha 8
Alexander Černý, Hradec nad Moravicí

Špatný vliv 6:
Pavel Opatrný, Jablonec nad Nisou
Eduard Navrátil, Zlín
Václav Kozler, Plzeň
Jiří Venera, Praha 2
Petr Závodný, Hustopeče u Brna
Vlastislav Havránek, Vyškov

Špatný vliv 7:
Stanislav Kvasnička, Písek
J.Šašek, Ústí nad Labem
Erik Vorlíček, Skřivany
Martin Novotný, Praha 8
Leoš Jiroutek, Karlov
Robert Zinek, Příbor
Stanislav Dvořák, Modřice

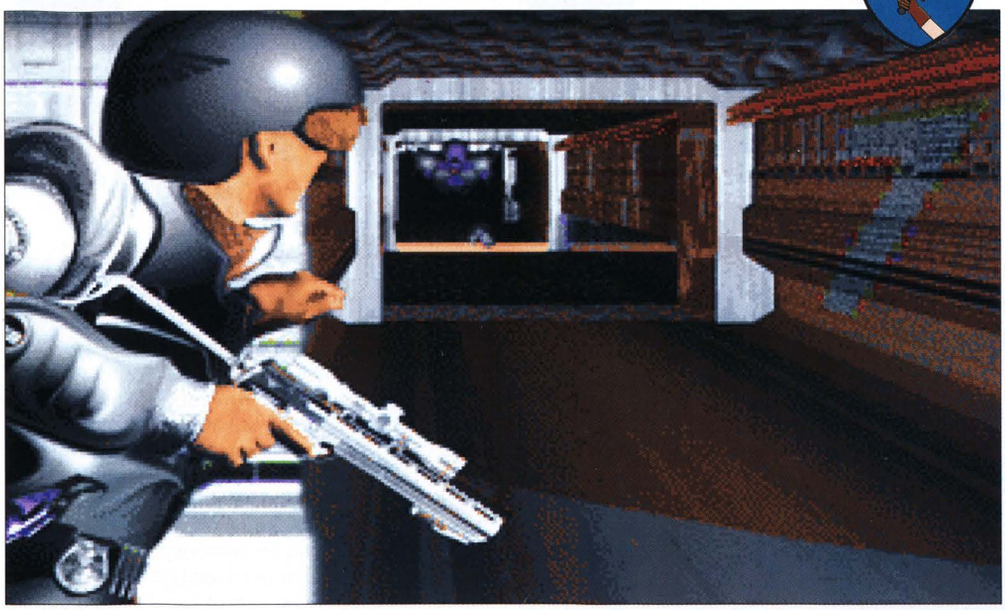
Špatný vliv 8:
Zbyněk Malzer, Postřekov
Lukáš Hakl, Sokolov
Zdeněk Nymburský, Nymburk
Blanka Homolková, Praha 4
Miroslav Okřina, Třebíč
Jiří Kopřiva, Nové Sady
Michal Tížek, Brno
M.Malek, Lomnice nad Popelkou

Špatný vliv 9:
Zdeněk Červený, Hrob
Zbyněk Strnad, Bludov
Lukáš Zigmund, Most
Jakub Hodan, Kolín
Tomáš Fuchs, Prachatice
Jiří Řehořek, Česká Lípa
Zbyněk Holub, České Budějovice
Lukáš Jedlinský, Brněnec
Bohuslav Žahourek, Znojmo

Špatný vliv 10:
Matěj Štěpankevič, Ostrava
František Hromek ml., Šumperk
Pavel Babica, Chropyně
Jaroslav Urban, Litomyšl
Jan Chrudimský, Velké Popovice
Vít Hulec, Rychnov nad Kněžnou
Katka Habadová, Lipník nad Bečvou
Filip Smyček, Šumperk
Karel Kolman, Praha 6

Špatný vliv 11:
Eva Hrubínová, Praha 9
Robin Marek, Plzeň
Roman Nováček, Horažďovice
Lucie Voglerová, Plzeň
Martin Pavliš, Bechyně
Lukáš Hudec, Jihlava
Kamil Vysloužil, Prostějov
Alena Čejková, Svitavy
Karel Konečný, Brno
Daniela Buchtová, Štěpánov
Jiří Zahálka, Hněvčeves

Špatný vliv 12:
Radek Štencl, Havířov
Lukáš Ondřej, Orlová
Jan Zahradníček, Česká Lípa
Stanislav Kvasnička, Písek
Berta Linhartová, Most
Roman Holkup, Písek
K.Sýkorová, Roudno
Roman Chlapec, Teplice
Radim Měřička, Slavičín
Tomáš Man, Nezdenice
František Tilinger, Příbram
Jan Babica, Chropyně



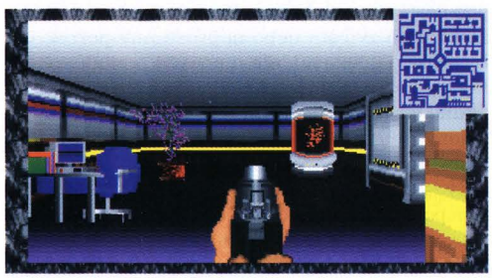
PC

Corridor 7 Aliens Invasion

Zachraňte se, invaze vetřelců na Zem začíná.

V roce 2012 přiváží americký výzkumný tým z Marsu na Zem objekt. Je to zatím první hmatatelný důkaz o tom, že život na jiné planetě existuje. Nález je ihned na Zemi přísně utajován a je dovezen do výzkumného centra. Nález je uschován v místnosti Corridor 7. Pod zářením Gama objekt z nenadání exploduje a přemění se v radioaktivní průchod, který spojuje náš svět s jiným světem. Neznámé objekty se vyřítí na náš svět a ničí všechno živé. Tímto začíná invaze vetřelců. Nějak takto vypadá děj nové hry Corridor 7 Aliens Invasion.

Tak co, hráči všech 3D střílečeк. Přestal vás už bavit Wolfestein, In Extremis nebo dokonce Doom? Stěžujete si na nedostatek her od firmy ID Software? Jestliže již opravdu nemáte co hrát z her typu Doom, tak je tu něco podobného. Ta nová hra nese jméno Corridor 7 Aliens Invasion a je od již zmiňované firmy ID Software. Hned na začátku vám bohužel musím říci, že se nejedná o něco tak dobrého jako Doom, ale to se prostě nedá nic dělat.



Nyní se již budu věnovat hře jako takové. O co tedy jde? Ve hře jste agent speciální jednotky. Vaším úkolem je, aby jste patro po patru prošli a zlikvidovali všechny vetřelce. Nebojte se, že budete jenom střílet a zabíjet. Jak je tomu dobrým zvykem u firmy ID Software nebude nouze o tajné stěny (jako tomu bylo například u hry Wolfenstein) a skryté předměty. Samozřejmě, že nebude chybět sbírání zbraní. Každá zbraň má jiné vlastnosti a jinou vzdálenost dostřelu - zajímavé, že? Větší rozdíl je i v tom, že na rozdíl od Wolfensteina zde nejsou reálné potvory. Místo esesáka je zde ohromné monstrum připomínající chodící prase atd. Časem také narazíte na různé klíče a karty od dveří, jako tomu bylo třeba u Dooma. Zajímavé je i nasazování ultrafialových brýlí, bez kterých nemáte šanci projít žádné tajné dveře.

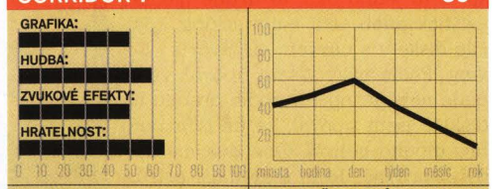
Grafika hry je spíše podobá Wolfensteinovi než Doomovi. Velmi mně ve hře chyběly propracované zdi. Chybám se nevyhnula ani podlaha a strop. Hudba není špatná, ale na Dooma to prostě nemá (nedivte se, že pořád poskakuju kolem toho Dooma, ale mě se ta hra prostě líbí). Zvukové efekty hry jsou na tom podobně jako hudba. Prostě řečeno nic moc. Chození ve hře je velmi rychlé a plynulé a to i na 386/16 MHz. Ke konci bych chtěl říci, že tato hra je spíše určena pro milovníky her typu Wolfenstein. Doomovi se tato hra nemůže po grafické a hudební stránce v žádném případě vyrovnat.

SHADOW

POPIS ZBRANÍ

Laser: Slabá zbraň po všech stránkách. Něco jako pistole. **M-24:** Ráže 7mm. Tato zbraň je něco jako v Doomovi brokovnice. **M-343:** Ráže 20mm. Již podle ráže je vidět, že tahle zbraň je opravdu dělo. **Proximity Mines:** Jedná se o miny, kterými zničíte více nepřátel najednou. Pokládají se písmenem M. **Dual blaster:** Dva lasery vedle sebe. Tuto zbraň doporučuji. **Plasma rifle:** Nebo-li plazmatické pušky. Celkem dobrá zbraň. Hodně účinná na dálku.

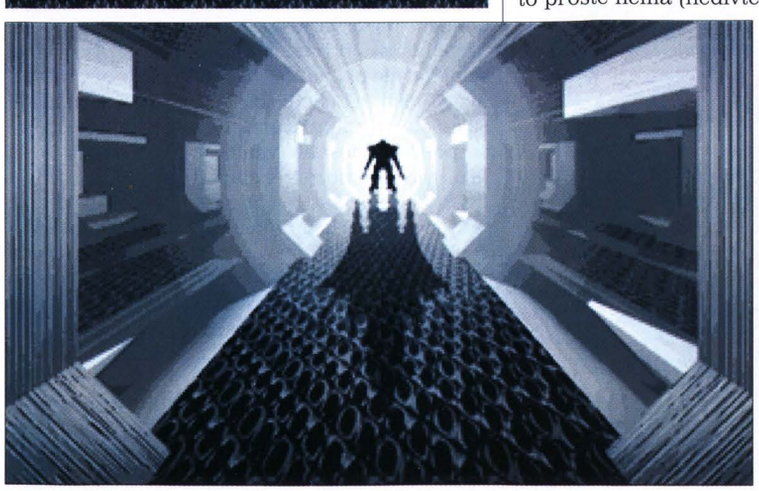
CORRIDOR 7 — 56%



\+ některé nové prvky
\- chudá grafika
\- slabší hudba

AKČNÍ 3D	
Doom	89
In Extremis	71
Corridor 7	56
Terminator Rampage	42
Wolfenstein	30

Testováno na: 386 DX. **Požadavky:** 386 DX, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** ID Software, 1994. **Testoval:** Shadow



AMIGA, MAC, PC

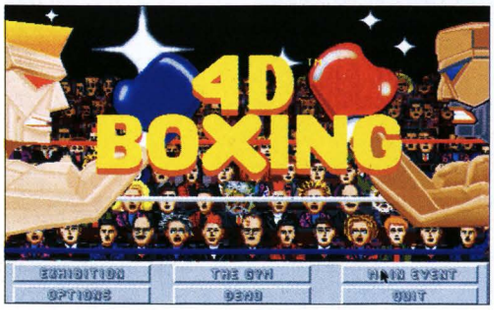
4D Sports - Boxing

Zkuste si na počítači zaboxovat a strčte Mohameda Aliho či Rockyho Balbou do kapsy. Vzhůru do velice těžkého boje!

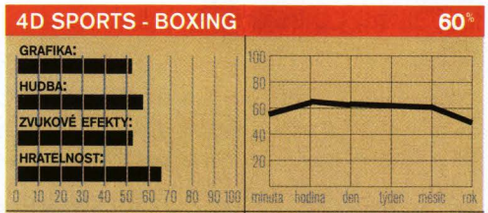
Jednou se vám takhle prohrabávám disketama s úmyslem zahrát si nějakou sportovní gamesu, a tu jedno oko, to druhé hledalo joystick aneb oční multitasking, spatřilo disketu s názvem 4D Sports - Boxing. Podle názvu jsem tipoval, že to bude nějaký sport a podle prachu na disketě jsem tipoval, že už jsem tuto hru dlouho nehrál. Oba dva mé tipy byly správné. Je to tedy další přírůstek, i když už poněkud odrostlý, do rodiny počítačových her se sportovní tématikou. Samozřejmě, že se nejedná o čtyřrozměrný box, ale když přimhouřím obě mé multitaskingové oči tři, rozměry tu jsou. Rok narození je, jak si můžete všimnout v hodnotící tabulce, 1992. Je jasné, že to bude už poněkud "vychladlá novinka". Žádný zázrak po grafické stránce to sice taky není, ale je to sport a tak hroznej zas není. Sporty jsou, alespoň podle mého názoru, docela oblíbeným druhem počítačových her, a proto zmínka o jednom z nich neuškodí. Možná vás teď bude zajímat, co mě na tomhle boxu tak zaujalo, když ne grafika a novinka to taky není. Že jste to vy, tak vám to prozradím. Zaujalo mě to... jak bych to jen vysvětlil... zaujalo mě to ostatní, už je vám to jasný? Asi ne, tak to trochu rozeberu. Třeba samotná tvorba vašeho boxera. Zadáte jméno (dobrý, ne?), barvu trička a trenýrek a pak si volíte výšku a váhu boxera. Podle toho, jestli ubíráte či přidáváte na výšce resp. na váze, se mění i postavička v levém horním rohu, boxer tedy hubne, roste apod. Není to sice nějak super, ale je to docela zajímavý. Před každým správným zápasem má být tréning, a ten nechybí ani u tohoto boxu. Můžete si zaboxovat či zaskákat přes švihadlo (tedy vy ne, to váš boxer, i když vám by taky trocha toho pohybu občas neuškodila, co takhle na poštu předplatit si Excalibur?) a opět vidíte boxera, jak boxuje do pytle či skáče přes švihadlo, no abych to zas nepřehnal, boxer sice skáče, ale jen jako, protože nemá švihadlo a s boxerským pytlem je tomu podobně, ale to je jen detail, ne? Je-li boxer již natrénovaný, může jít do boje. Stačí si jen vybrat soupeře. Odměna za 51. boxera žebříčku je 1 000 $, to není špatný (za prvního je 1 000 000 $!), tak na co čekáte. Teď jsem očekával, že budu okamžitě vržen do ringu a dělej co umíš, byl jsem ale příjemně překvapen. Že budou následovat animace, a to docela pěkné, jsem od této poměrně staré hry nečekal a to nebylo všechno... "Dámy a pánové, oslovil přítomné publikum rozhodčí a komentátor v jedné osobě, v červeném rohu vidíte 110 kg borce... Rocky Balboa, velký aplaus publika, a v modrém rohu 80 kg boxer... Tom Lewis (moje maličkost), sporý potlesk dvou diváků (jeden z nich jsem byl já sám)". Ještě před zahájením utkání si můžete nastavit úhel pohledu na zápas. Máte velkou škálu možností přes pohled očima vašima či soupeřovýma, po pohled z kamery z libovolného úhlu a vzdálenosti. Mě zaujala ještě jedna možnost, kterou jsem záhy využil. I neznalci boxu asi znají formulaci "hodit ručník do ringu". Já jsem nechal ručník vhodit do ringu již v prvním z dvanácti kol. Poznal jsem, že zápasit s nejlepším boxerem není pro začátek to nejvhodnější řešení. V případě že vyhrajete, objeví se titulní strana The Timesů, oznamující vaše vítězství. Co na závěr? Shrnu to asi takhle: grafika nic moc (ne-li míň), hudba možná ujde, zábava je, výsledek: docela dobrý. Takže pozor, gong právě oznamuje druhé kolo. Vzhůru do boje! **LEWIS**

NÁZOR JKL

Viděl jsem verzi na Amigu i na MACa. MAC verze běží ve vyšším rozlišení a jak je zvykem v dosovém okně. Celkově je pohyb v prostoru počítačového ringu velmi zajímavý i když ne na dlouho.



4D SPORTS - BOXING 60%



+ výběr úhlu pohledu na ring
+ možnost tréningu
- nic moc grafika
- jednotvárnost

SPORT	
Street Fighter II	70
Mortal Combat	65
4DBoxing	60
WWF II	32
Pit Fighter	30

Testováno na: Amiga 500 HD, 2,5 MB RAM. **Požadavky:** Amiga 1200 HD. **Existuje na:** Amiga, Mac, PC. **Výrobce, rok:** Mindscape & D.S.I., 1992. **Testoval:** Lewis

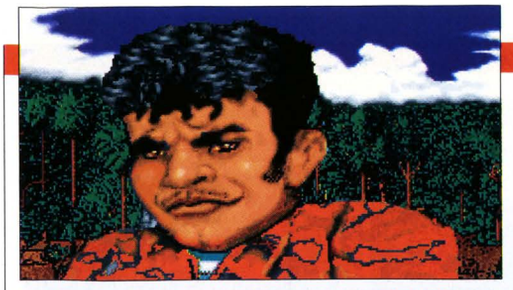
PC

Jonny Quest

Malý chlapec na stopě vykradačů hrobek.

Nenechte se zmást. Ačkoli byste podle názvu mohli usuzovat, že hra, o kterou se zde jedná, je začátkem další série od firmy Sierra-On-Line, tak po prvním pohledu na logo firmy zjistíte, jak hluboce byste se zmýlili. Hra totiž pochází od neznámé (aspoň pro mne) firmy, nesoucí prapodivný název Hollyware, která na tomto projektu pracovala ve spolupráci s dílnami Hanna & Barbera. Takže tip na výrobce by vám nevyšel a jak se ukáže, nejedná se ani o rozsáhlou adventuru, jako byly sierácké questy, ale o něco úplně jiného. Už tvůrčí tým by nasvědčoval tomu, že půjde o hru, jejíž děj má něco společného s nějakým známým filmem nebo se v ní aspoň objeví oblíbené filmové postavičky. Ani jedno, ani druhé. O žádném filmu, ve kterém by byla hlavní postava malý chlapec Jonny, nevím a pochybuji, že někdy nějaký byl natočen.

Když se tedy nejedná o herní zpracování filmu, tak o co tedy jde? Uprostřed guatemalské džungle, na území, které kdysi patřilo jednomu z nejpočetnějších kmenů obývajících střední Ameriku, se dějí nekalé věci. Z mayských hrobek se ztrácejí zlaté klenoty, drahé sošky, bohatě zdobené zbraně a jiné cenné předměty, které, nemají pouze archeologickou hodnotu a místní úřady si s tím neví rady. Povolají tedy na místo tým, který má za úkol zjistit, co se stalo z drahocennými památkami a přinést je zpět tam, kam patří. Shodou okolností do džungle přilétá se svým otcem i malý chlapec Jonny a jeho indický přítel Hadji. Aby nezůstal sám doma, vzal s sebou Hadji svého roztomilého psíka Bandita, a jak oba chlapci poznají, pes je opravdu věrný přítel člověka. On jim totiž pomáhá v různých svízelných situacích, které nastávají při jejich cestě skrz hlubokou džungli. Cestu jim nestěžují žádná zvířata nebo neprostupný porost, jak by se dalo očekávat, ale množství pobudů, poflakujících se v temných křovinách a nesnášejících žádné cizí tváře na svém území. Oni totiž nemají zájem na tom, aby jim někdo prohledával teritorium, ve kterém toho mohou tolik nalézt... Děj je tedy jasný. Jít jako Jonny se svým přítelem Hadjim po stopách ztracených předmětů a je nad slunce jasné, že to nebude procházka růžovým sadem. Cestu vám budou znepříjemňovat již zmínění povaleči a taky budete muset chvílemi namáhat svoje totálně zapařené mozky, i když se nemusíte obávat přetížení. Většina hry se odehrává jako 2D chodička, kde z ptačího pohledu sledujete vnitřek chrámu nebo džungli, ve které se pohybují postavy viděné z boku. Kdyby celá hra bylo jen chození a sbírání předmětů, nebyla by to nic moc zábava, ale to si tvůrci uvědomili a vyšperkovali hru i akčními souboji, ve kterých rozhoduje bojový um a postřeh. Souboj probíhá jako v Body Blowse s tím rozdílem, že postavička používá jen jednoduchých kopů a úderů (občas také můžete nechat pohovořit svůj ruční laser). Při některých bitkách vám přijde na pomoc i Hadji nebo Bandit, takže všechno jde najednou snáz. Abyste si nepřipadali jako ztracenci uprostřed neznámé džungle, tak můžete používat speciální vysílačku, ale pozor na baterie! V této nehostinné části země taky narazíte na domoro-



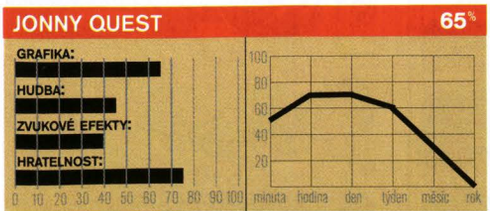
dé obyvatelstvo a můžete se od nich pokusit vyzvědět něco o ztracených předmětech, ale většinou nevědí nic podstatného. Když jsem si hru opatřil a pokoušel jsem se ji hrát, narazil jsem na jeden malý problém. Tím problémem nebylo nic nepodstatnějšího, než ovládání (pokoušel jsem se hrát na klávesnici), se kterým jsem musel chvíli zápasit, ale nakonec jsem si ho docela osvojil. Rozhodně bych doporučoval opatřit si na tuto hru joystick.

Grafika hry je řekněme slušná, ale nemůžu se zbavit dojmu, že podobně byly propracované hry na mém starém osmibitovém Atari a to i v dobách před pěti šesti lety. Samozřejmě mám teď na mysli chodící část hry. V dialozích a soubojích je naprosto lepší a nedá se srovnávat. Úplně mě uchvátila animace, když protivník při boji, zasažen hadjiho kouzlem začal pobíhat po obrazovce sem tam a držel se při tom za hlavu,

jakoby ho to skutečně bolelo (chudáček, jak je mi ho líto). Bohužel, kromě úpění zraněných protivníků jsem neobjevil žádnou schopnější animaci a tak nezbývá než konstatovat, že grafika a animace nejsou silnou stránkou tohoto jinak celkem povedeného dílka. Je to nezvyklé, ale tak mě napadá, že dobrá grafika byla, stejně jako dobré zvuky, jen v demu. Během chození nezní totiž žádná hudba a jen občas se ozve nějaký ten zvuk, to když vás někdo pronásleduje. Jinak ticho. Celá hudební a zvuková stránka výrazně pokulhává za standardem a nenaznačuje, že by hra měla znamenat výrazný převrat v dějinách gamesnictví. To ovšem nic nemění na tom, že stojí za to zahrát si ji a prožít si své dobrodružství při pátrání po památkách dávné mayské kultury.

SILVER

JONNY QUEST 65%



+ je to překvapivě hratelné	**ARCADE**
- slabá grafika a animace	Indiana Jones III 70
- ještě slabší zvuky	Jonny Quest 65
- zpracování podobné jako na 8-bitech	Alien Breed II 55

Testováno na: 386 DX, VGA (512 KB), 4 MB RAM, myš. **Požadavky:** 286, 2 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Hollyware & Hanna - Barbera, 1993. **Zapůjčil:** PC Klub Dundy. **Testoval:** Silver

AMIGA

Space War

Jak zemřít v pustém vesmíru padesátkrát do minuty.

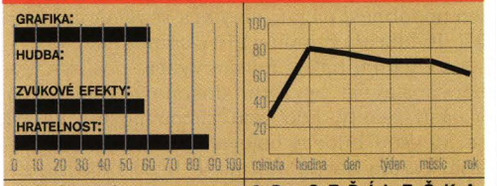
Zajisté nejste lhostejní ke svému okolí a všímáte si lidí okolo sebe. V poslední době (nejen) má hladina násilí příliv a to nejen na obrazovkách televizorů, ale i monitorů. Kdyby se zachytila všechna agrese vyzařující z hráčů, vznikly by poměrně levné a výkonné elektrárny. Slova jako "sejmi ho, killni ho, ustřel mu hlavu, hoď ho do slizu, mydli ho, to je pařbaááa" nás nepřekvapí ani od sedmiletého hošíka, chlubícího se, že právě dohrál třetí level v Doomovi. Určitý a rozhodující pocit agrese vyvolává jakési zosobnění se s hrdinou, vcítění se do jeho těžké role, do jeho pouti za hrdinstvím. Při navození maximální reality se hráč stává otrokem. A proto přišli Jeff a Brian Detkau s hrou dovolující velký pocit kontroly, ale adrenalin se stále drží na přijatelné hranici. Procesem zobecnění velkého hrdiny na malou, roztomilou, čipernou raketku, se sklony ke krvi zcela vytrácejí.

Představte si, sedíte ve vesmírné lodi ne nepodobné Enterprice NCC-1701 a proti vám na stejném orbitu, ale o nějaký ten úhel dál, vyčkává zástupce podivné vesmírné rasy Balbounů (například) (nebo Blbounů - JKL). Víte o něm, že je velice zkušený a prodělal už mnoho dog-space fightů jako vy a jistě se mu teď neklepou ruce, stejně jako vám. Vyrážíte. Kurz 13 stupňů vně výchozího oblouku, tah ustálen na 3/4, použití vyrovnávacího iontového spalování automatické, štít na ergonomických 46%, podpůrné VF-vlnění aktivováno - vše připraveno. Loď se dává pomalu do pohybu. Poslušně udržuje kurz a nezrychluje. V čase T-28 se vektor vychyluje o nebezpečných 0.002 promile (dost nebezpečná situace! - JKL). Gravitace středové planety se zvětšuje, analýza fotonového detektoru hlásí černou díru. S tím se nepočítalo. Korigační program se sám nahraje a loď zvyšuje svou relativní rychlost na 7/8. Nepřítel zaregistroval pohyb a snaží se dosáhnout perihélia asteroidu později než vy. Vytváří si časový skluz o hodnotě asi 2%, což je v těchto rozměrech a zvláště poloměru orbitu velmi výhodné. Jeho loď postrkují vpřed jen pulsní motory na malé frekvenci. Ale vy jako zkušený pilot otáčíte loď do opačného vektoru hybnosti s odchylkou menší než 0.5 stupně. Vaše motory jsou dostatečně silné a to je vaše výhoda, která je pro Balbounského piráta scela skryta v oblacích vesmírného prachu. Průlet mezi asteroidem a černou dírou v momentě, kdy loď protíná průvodič asteroidu je nebezpečný, protože relativně malé gravitační pole asteroidu způsobí odklon od směrového vektoru, následná odstředivá síla ve spojení s gravitační znamená někdy opuštění celé soustavy. Povedlo se. Zastrašovací dávka laserů, maserů, phaserů je vypuštěna z časovým předstihem. No! Balbos se snaží uhnout pomocí urychlení gravitací černé díry, ale je příliš zbrklý a to se nevyplácí. Pomalu, ale jistě to stáčí směrem do černé díry. Při takové rychlosti nás v odrazu světla od nejbližší hvězdy musí vidět jako červené skřítky. Ještě, že má špičatou loď, dobře se tam zapíchne! Nashledanou...

Trochu nadnesený úvod bojové situace. Ve skutečnosti hráč na obrazovce vidí dvě malé raketky. Raketka č.1 se pohybuje po kružnici a vylétá z ní něco jako malé bobky o velikosti jednoho pixelu. To jsou prosím střely! Raketka č.2 nejprve stojí a posléze se mírně pohne vpřed. Uhybá před bobky a vtáhne jí to doprostřed obrazovky. Ozve se bum. A to je celé. A začíná se znova. Zničená raketka se zhmotňuje, zatomizuje, zmolekulizuje (vyberte si) na své původní startovní pozici a boj pokračuje.

Program zaznamenává skóre a při dosažení určité hranice je jeden z hráčů vítězem. Hurá. Stále se vše jeví jako stará hra na pětistovku,

SPACEWARS 86%

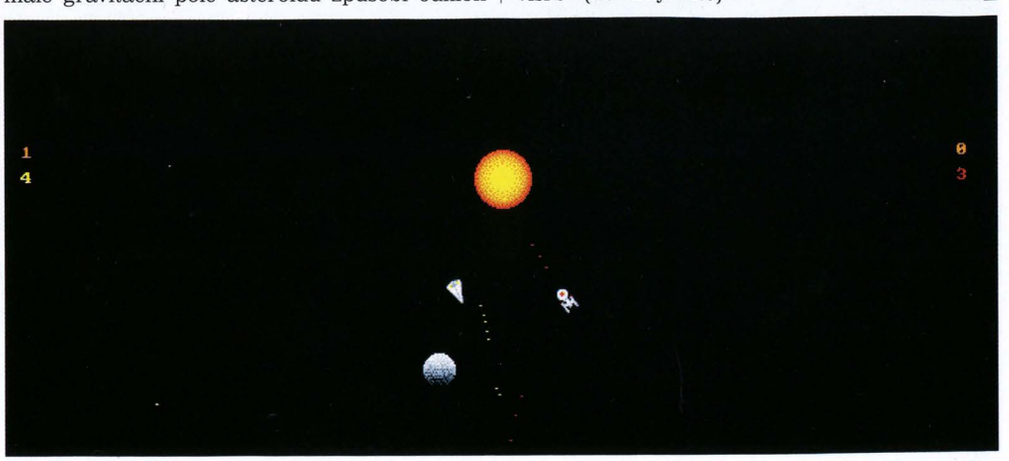


+ skvělý nápad	**2D STŘÍLEČKA**
+ realistické zpracování	Space War 86
+ a ta gravitace!	Tank and Stuff 65
+ super zábava	Tanks 60
- grafika není nic moc	
- bez hudby	

Testováno na: A500, 1 MB RAM. **Požadavky:** A500, joystick. **Existuje na:** A500 - A4000. **Výrobce, rok:** Shareware, 1989. **Testoval:** TJoker

která... Omyl! Nabízí neskutečně mnoho kombinací nastavení. Přes ovládání k volbě velikosti obrazovky, střelby, gravitace, tahu motorů, volby hráčů (1 s počítačem, 2 hráči, 2 hráči přes modem!) programu na verzi nezáleží (moveq #0,d0), funguje na A500, A1200, vrací pamět, podporuje multitasking, zkráceně - nese znaky solidního programu-hry. Téměř dokonale simuluje gravitaci a vztahy s ní související. Raketka zcela poslušně krouží na orbitu či sestupnými kruhy přistává na Slunci. Chytráci si počkají za Sluncem a vystřelí ve směru přilétajícího spoluhráče a gravitace zakřiví i dráhu střel - super. Po nocích intenzivně strávených u Starwar a modrými kruhy pod očima mi dáte za pravdu. A to je rok výroby 1989. Zase zvítězila myšlenka nad množstvím a chaosem. Proto souhlasím s názorem F.Fuky, že kvalita hry naprosto nijak nesouvisí s ...(no vždyť víte).

TJOKER



PC

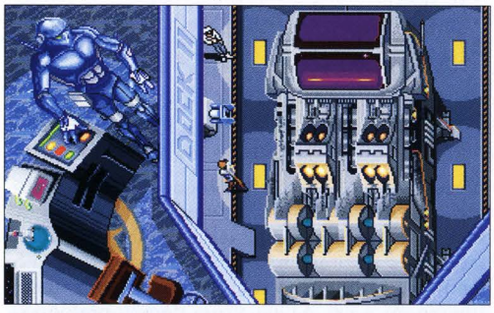
Strike Squard

Parta mutantů se vydává vstříc dobrodružstvím.

Vjedné vzdálené galaxii, kde žijí jiné formy života, jste se ocitli jenom vy a vaši tři přátelé. Jen na vás je, aby jste zachránili tuto galaxii před zničením všech planet. Zlé síly jsou proti vám. Všechno živé i neživé ničí na potkání. Je to jen na vás.

Někteří z vás si jistě dobře pamatují na hru Laser Squad. Ty, které hra zaujala a stěžují si na nedostatek her tohoto typu, tak pro ty tady mám něco podobného a stejně drastického. S touto novou hrou přišla na trh firma Mindcraft. Hra nese jméno Strike Squad. Jestliže jste si všimli podobnosti názvů her, tak to není jen podobnost názvů, ale i hra se nijak moc neliší. Teď již ale hupnu na hru samotnou.

Na začátku hry si musíte vybrat postavy. Výběr postav je opravdu dokonalý. Ocitáte se v části rakety, kde jsou různě postaveny ty, se kterými budete bojovat. Nedivte se, že říkám ty, ale nevím, jak jinak bych nazval mutantolidi a jiné odpady vesmíru (no přeci Shadowové, ne? -ml). Nejdříve si můžete vyzkoušet, co umějí a jaké vlastní zbraně. Potom bych doporučoval se dívat na životopis (hlavně na to, co dělají s mrtvolama -ml). Nevím sice proč, ale hra se stává zajímavější. Jestliže už máte vybráno, musíte přemístit postavy na označené místo v raketoplánu. Postav můžete mít maximálně jen čtyři a minimálně jednu. Po nastoupení se již ocitáte ve vaší misi. V každé úrovni budete narážet na odhozené zbraně, které můžete předávat svým kolegům, ale také je od nich brát. Nedivte se, když narazíte na sázkovou kancelář. Budete moci vsadit loto, a když budete mít patřičné štěstí, můžete vyhrát i nějaké peníze. Ptáte se, na co jsou vám peníze? No představte si to, že jsou zde i obchody se zbraněmi. V obchodech můžete nakupovat, ale i prodávat. Nedivte se, když půjdete kolem vesmírného baru. V baru si můžete popovídat z důležitými lidmi a dozvědět se od nich, kde jsou různé nástrahy atd. V každé misi je nutné najít klíčovou postavu, od které se dozvíte, co chce přinést nebo udělat.

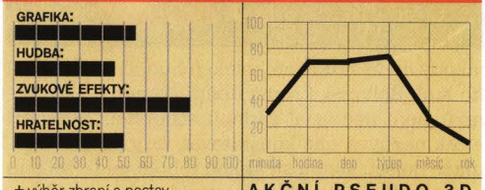


Zpracování hry není zase tak špatné, jak vypadá z obrázků. Váš pohled je dělán v 3D pohledu a musím říci, že je trochu nepřehledný, ale to se dá prominout. Grafika není hrozná, ale je trochu nedokonalá. Nejlepší na hře jsou snad zvuky. Po každém zásahu do nepřítele se ozve roztrhání břicha (ne že bych byl nějaký sadista, nebo dokonce vrah, ale tohle mi dělalo opravdu dobře) a dopad těla (tohle už ne? -ml). K hudbě bych jen dodal, že je odporná po všech stránkách i na SB. Atmosféra je o něco lepší a rychle se vžijete do situace velitele party.

Hra je určena tomu, kdo má rád strategie a střílečky. A jestliže z mé recenze nikdo z vás nepochopil, o jakém druhu hry píšu, tak je to něco jako Syndicate, jen v horší grafice, hudbě, zvukových efektech a bez animací. Přeji bezesné noci.

SHADOW

STRIKE SQUAD 51%



\+ výběr zbraní a postav
\+ realistické efekty
\- hudba trochu pokulhává
\- grafika taktéž

AKČNÍ PSEUDO 3D

Ultima VIII	90
UFO	70
Strike Squard	51
Shadow Lands	49
Cadaver	45

Testováno na: 386 DX. **Požadavky:** 386, 2 MB, myš. **Existuje na:** PC **Výrobce, rok:** MINDCRAFT, 1993. **Zapůjčil:** PC-klub DUNDY .**Testoval:** Shadow

PC

Wizard

...a tak jsem se těšil na nový dungeon. Ach jo!

Opět je to tady. Temný vládce usiluje o ovládnutí světa a podrobení lidí, které by nejraději ještě zotročil. A zase tu máme to staré dobré téma záchrany, pomoci a pomsty, které na nás programátoři od Psygnosis nachystali ve hře Wizard. Budu se asi opakovat, když napíšu, že jsem velkým fandou dungeonů a vůbec všech činností, které s žánrem fantasy souvisí. Tak není divu, že jsem se na Wizarda docela těšil, ale naneštěstí zůstalo jen u toho těšení, protože jakmile jsem Wizarda viděl, nebylo mi příliš dobře u srdce (nebo snad u žaludku).

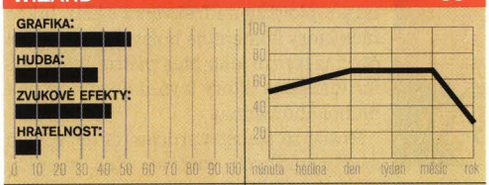
Na samém začátku vaší pouti si musíte vybrat čtyři dobrodruhy, které budete provázet celou sítí podzemních labyrintů. Bohužel, chybí jakákoli generace vašich charakterů a tak nezbývá, než si vybrat jen z poskytnutých obrázků.

A hra začíná... Stojíte v jakési místnosti uprostřed jednoho z pěti paláců, které musíte do konce hry bezpodmínečně projít. A nyní již jen hledat klíče, bojovat, zase hledat klíče a mezitím se prospat, abyste doplnili nějaký ten zásahový bod a občas na vás čeká i nějaká ta hádanka, a pak už jen zase bojovat a hledat klíče a spáááát. (To se chce spát mě z Wizarda.) Teď mě napadá, že jsem asi příliš kritický, protože trilogie Eye of the Beholder také nespočívala v ničem jiném, než ve vyjmenovaných činnostech, ale na druhou stranu měla hratelností nad Wizardem vysoce navrch. Docela dobrým gagem, který se programátorům povedl, je nákup předmětů. Představte si, že jdete zámkem, projdete značnou část a pobijete mračna potvor a za dveřmi, které otevřete, stojí chlápek v obchodě a nabízí vám různý proviant. No není to směšné? (Ale ještě směšnější je fakt, že to asi nebyl úmysl programátorů. A nebo snad ano?)

Další povedeností Psygnosis je bojový systém (dá-li se ovšem jedno kliknutí na ikonu meče považovat za boj.) Co se grafické stránky týče, tak Wizard je dělám v trojrozměrném stylu, takzvaném ultimovském. (Tak už někdo vymyslete něco jiného než ten prokletý název: ultimovský styl!) Doposud všechno bylo téměř v pořádku, až na fakt, že hra je spíše nepovedenou fraškou pro malé děti, které mají rády hodně barviček. A když říkám hodně, tak myslím opravdu hodně, protože hra opravdu velmi přebarvená. Jako to již Psygnosis udělal u Draculy, který byl něčím podobným v bledě modrém. K hudbě a zvukovým efektům snad není co dodat, protože jsou opravdu hrozné. Firma se snad nikdy nepoučí ze svých chyb, které tak obratně aplikovala na již zmíněném Draculovi. Přitom na Amize například u hry Shadow of the Beast III je hudba perfektní a dobře podbarvuje děj (a co třeba Silver of the Shadow? -ml-).

Tak přátelé, takhle tedy ne. Psygnosis je skvělá firma na akční hry pro Amigu, ale na PC a na dungeony prostě naprosto nestačí. **BEAST**

WIZARD 39%



- nelze generovat postavy
- nepovedené zpracování

DUNGEON	
Arena	90
Shadow Caster	83
Ultima II	65
Dracula	41
Wizard	39

Testováno na: PC 386 DX. **Požadavky:** 386, 4 MB. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Psygnosis, 1994. **Testoval:** Beast

Je zde pro vás dokonce připravena i postel....

AMIGA, PC

Clock Wiser

Kostičky se přirozeně musí nějak přesouvat.

Poměrně dlouho je tomu, co se na trhu s herním softem objevila opravdu dobrá logická hra. Toto období naštěstí již protrhla hra s názvem Clock Wiser.

Námět není nijak nový - na jedné polovině obrazovky máte vyobrazeno seskupení předmětů, které musíte poskládat v levé polovině. To už tu bylo několikrát. Ale je tu i něco nového, co dává této hře úplně jiný prostor a není možné jí nepropadnout.

Kostičky se přirozeně musí nějak přesouvat. V této hře je to vyřešeno tak, že si "natáhnete" obdélník, který přirozeně protíná několik věcí a těmi můžete posunovat buď ve směru hodinových ručiček (clockwise) anebo proti směru (anti clockwise) - odtud název. Když si najedete myší na některý ze směrů (z budíků), čára se jakoby rozjede a vy hned vidíte, kterým směrem se budou kostičky po zmáčknutí tlačítka posunovat.

Ale i zde funguje přitažlivost zemská, a proto občas některé kostičky mohou "hapat" na zem.

Abyste se nenudili, autoři hry vymysleli několik dalších typů předmětů. Nikoho asi nepřekvapí, že kostičky jsou různobarevné. U většiny věcí se zastavíme podrobněji.

Zeď - nelze posunovat ani probourat

Pískový kvádr - nelze posunovat, ale probourat lze velmi snadno. Dokonce i diamantem

Diamant - pokud spadne z výšky, rozmnoží se o další tři diamanty.

Bomba - při dopadu na zem vybouchne

Anti gravitátor - zóna nad ním ztratí gravitaci. To znamená, že cokoli je nad ním, může být jakkoli posunováno a nespadne. I samotný anti-gravitátor lze posunout, pozor na to!

Přemisťovač - pokud jsou na obrazovce dva a do jednoho něco shodíme, objeví se to pod druhým. Pokud pod ním není místo nebo je zde jenom jeden nebo jsou pod sebou (předmět by neustále padal), tak ona věc zmizí nadobro a úplně. Pozor! Gravitaci ruší zdi!

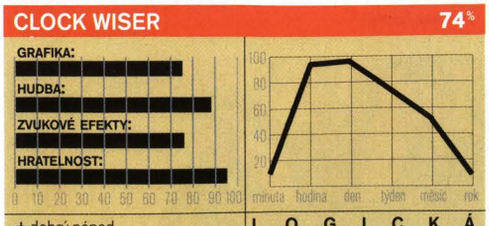
To by bylo stručné popsání Clock Wisera po herní stránce. Grafika nedopadla zase až tak nejhůře, ovšem barevný přechod v pozadí je poněkud omšelý, musím strhnou pár procent.

Hudba se ke hře hodí, je příjemná a ani po dlouhém hraní neleze na nervy.

Autoři předpokládali velký úspěch hry, a proto ji vytvořili hned na Amigu 500, na Amigu 1200, na PC pod Dosem a pod Windows.

Clock Wiser stačí určitě na několik nocí. Slabějším náturám nedoporučuji si hru opatřovat, protože některé levely jsou opravdu "husté" a počítač je tak drahý... **RIP**

CLOCK WISER 74%



+ dobrý nápad
+ vydrží na dlouho
- slabá grafika

LOGICKÁ	
Clock Wiser	74
Tetris Pro	65
Brix	60
Atomix	58
Logical	50

Testováno na: A500, 1 MB RAM. **Požadavky:** A500, 1 MB RAM. **Existuje na:** PC, Amiga. **Výrobce, rok:** Rasputin, 1994. **Testoval:** RIP.

PC, AMIGA

Air Force Commander

Vrchol žebříčku strategických her zůstal opět nezměněn.

Stalo se pravidlem, že většina firem uvádí svoje hry na několika platformách (PC, Amiga, ST...). Proč se ale firma Impressions obtěžovala převést Air Force Commandera na platformu IBM PC, je pro mě záhadou. Zvláště, když zřejmě s konverzí tohoto braku neztrácela příliš čas, neboť mi verze pro PC připadá ještě horší než již v Excaliburu recenzovaná verze pro Amigu.

Z pesimistického úvodu mě nevyvedl ani fakt, že k Air Force Commanderovi se zdarma dodává speciální data disk World War II, který je stejně špatný jako jeho soukmenovec. Obě hry jsou navíc, kromě prostředí v němž se odehrávají, téměř shodné. Air Force Commander se odehrává na přelomu osmdesátých a devadesátých let v Perském zálivu, kdežto ve World War II se bojuje nad Evropou během Druhé světové války.

Vzhledem k již uveřejněné recenzi verze pro Amigu, se zmíním pouze o technické kvalitě hry.

Grafika je jedním slovem mizerná. Kromě úvodního obrázku je pravděpodobně zkonvertována z Amigy (z Amigy 500 - ml), takže se celá hra odehrává v 32 barvách (na Amize je to sice normální, ale na PC s VGA kartou jsem si již na podobnou hrůzu odvyknul). Všechny objekty na radaru jsou nakresleny schematicky s vysokým stupněm abstrakce. Objekty jsou rozděleny na pozemní, které jsou představovány různobarevnými tečkami, a letouny, jež jsou zobrazeny jako různobarevné tečkované čáry. Výjimku tvoří města, která abstrahují do zelených kružnic.

Hudbymilovní hráči budou zejména potěšeni skladbou se stopáží 35 s, kterou uslyší v obou hrách při úvodním obrázku a při splnění mise.

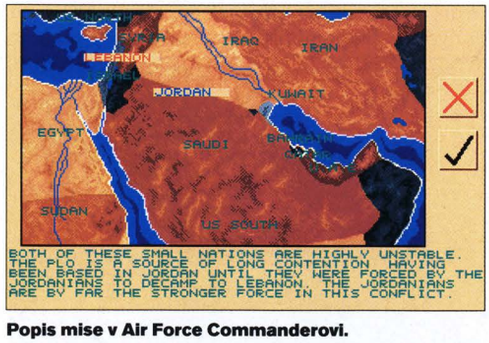
Zvuky spadají do stejné úrovně jako grafika - jsou také mizerné. Jsou totiž nasamplovány na frekvenci 8 kHz, takže hlas který komentuje bojovou situaci (asi čtyři věty) zní jako hlas přitroublého mimozemšťana, který k vám hovoří ze dna hlubokého kanálu.

Hráče se slabším srdcem či nervovým systémem bych varoval před možnou újmou na zdraví, která může nastat asi po patnácti minutách ticha, kdy si myslíte, že hra žádné zvuky nemá. Ale opak je pravdou. Ticho je náhle prolomeno hlasitým výbuchem, který nevyleká jenom vás, ale i sousední partaje, které chladnokrevně vezmou svoje nejnutnější zavazadla a začnou bezhlavě prchat k nejbližšímu protiletadlovému krytu.

Místo obvyklého srovnání s ostatními produkty herního průmyslu, tuto recenzi netradičně zakončím citátem klasika: "Když to srovnám s tím výletem na Kokořín... Tam jsou skály, občerstvení... Co je tady? Prd..." (doporučená literatura: Smoljak/Cimrman/Svěrák - Dobytí Severního pólu Čechem Karlem Němcem 5. dubna 1909)

GENAGEN

Jsou chvíle, kdy ani 256 barev nepomůže.

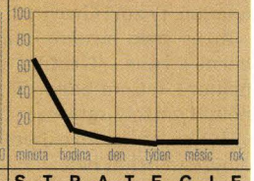


Popis mise v Air Force Commanderovi.

Konečně splněná mise!

AIR FORCE COMMANDER 16%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



- mizerná grafika
- mizerná hudba
- špatné zvuky

S T R A T E G I E	
Civilisation	93
Great Naval Battles	86
Centurion 82	
Master of Orion	80
AFC	16

Testováno na: 486DX/40, grafický VLB akcelerátor Cirrus Logic 5428 , 4 MB RAM. **Požadavky:** 286/12, VGA, 1 MB. **Existuje na:** PC, AMIGA. **Výrobce:** Impressions, 1994. **Zapůjčil:** PC Klub Dundy. **Testoval:** Genagen

PC

Commanche

Tolikrát chválený simulátor je nyní na CD-ROM.

Na začátku této recenze bych chtěl říci, proč vůbec tuhle starší hru recenzujeme, když již byla ve starším čísle Excaliburu. Všichni z vás si určitě pamatují na hru Commanche (já tedy ne - vyd.). Všem se hra líbila a dostalo se jí velkého ohlasu po celém světě. A protože firma Nova Logic není tak hloupá a snažila se dál, udělala další nové mise pro tuto skvělou hru. Nových misí bylo celkem 80. Lišily se především graficky a samozřejmě i dějově. Mnoho lidí bylo ale velmi naštvaných a pobouřených, protože každé specielní mise stáli mnoho peněz. Ti lidé, kteří si je nekoupili a raději si zakoupili mechaniku CD-ROM, si teď můžou libovat. Nový a v mnoha případech vylepšený Commanche je na CD-ROM.

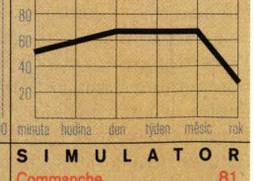
Ptáte se, v čem se liší od disketové verze? Předem vás můžu ujistit, že v mnoha případech. Tak tedy za prvé: ve hře jsou obsaženy všechny mise, to znamená, že vybírat můžete mezi 100 misemi. Za druhé: na začátku hry je perfektně animované intro. Za třetí: CD-ROMkový Commanche má daleko lepší hudbu a zvukové efekty. Za čtvrté: je zde vylepšená grafika.

Za páté: hra je dělána specielně i na Pentium (586) a podporuje všechny jeho výhody (to neznamená, že hra jde spustit jen na téhle mašince. Hra je spustitelná již na 386 4 MB RAM). Za šesté: liší se cenou. CD-ROMkový Commanche stojí pouhých 1400 Kč, a to i se všemi misemi. Na rozdíl od disketového, který stojí podobně a přitom neobsahuje další mise. Nakonec bych chtěl říci, že CD-ROMkový Commanche je mnohem lepší nežli disketový a já osobně ho považuji za nejlepší simulátor všech dob. Trochu jinak dopadá srovnání s TFX. I když se jedná o simulátor tryskového letadla, rád bych to s Commanchem srovnal. TFX je již také na CD-ROM a musí se nechat, že má daleko lepší hudbu. Po grafické stránce je to ale spíše naopak. TFX je vektorový a krajina není tak reálná jako u Commanche. Zato má TFX lépe propracovány detaily letadla, takže se to trochu vyrovná. Závěrečný verdikt nechám spíše opravdu na vás.

SHADOW

COMMANCHE 81%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



- + lepší grafika než u disketové verze
- + mnoho misí
- - hudba ještě není dokonalá

S I M U L A T O R	
Commanche	81
TFX	80
Strike Commander	75
LHX	60
Merlin	10

Testováno na: 386 4 MB RAM. **Požadavky:** 386 4MB RAM, CD-ROM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Nova Logic, 1993. **Zapůjčil:** PC Klub Dundy. **Testoval:** SHADOW

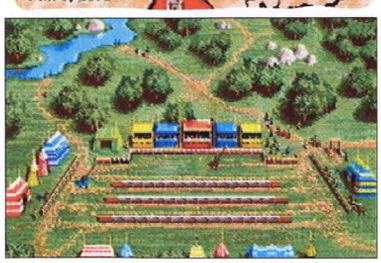
CD 32

Defender Of The Crown II AGA

Seženete do dvou let výkupné pro krále Richarda II, aby nezhynul v kobkách vězení?

Král Richard II, král Anglie, se vrací po dlouholetých válkách z Blízkého východu domů. Na křížové výpravě, ke které se připojil, poznal mnohé. Poznal, jako snad každý voják té doby, rytířství a to nejen ze strany křesťanů, ale i od pohanských mohamedánů. Poznal, že rytířský kodex a pravidla cti nejsou nepřáteli cizí. Teď se však vrací domů, aby se postaral o chátrající korunu, která je doposud pod ochranou jeho vypečeného bratra Jana. V této době nezbývá mnoho věrných v jeho zemi. Ivanhoe a Robin Hood se nemohou postavit proti Janovu vojsku. Středověké křížové výpravy měly pro válečníky jednu podstatnou nevýhodu. Než se vojska vůbec dostala z celé Evropy na místa střetu, tedy do Jeruzaléma a okolí, trvalo to mnohdy déle, než samotné boje.

A tak se nemůžeme divit, že král Richard, řečený Lví Srdce, je při své cestě zajat nepřítelem. Nebývalo zvykem, že i úhlavní nepřítel musel být okamžitě po pádu do zajetí popraven. Naopak, mnohatisícové armády vyžadují na svou údržbu nemalé náklady. Proto je nejčastějším



JAN I. BEZZEMEK

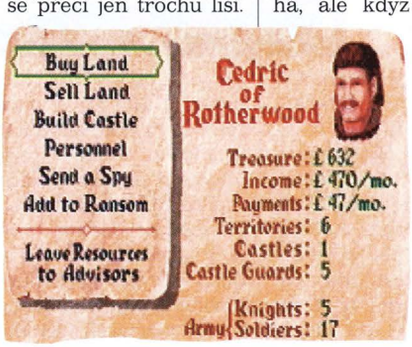
(1167-1216) z dynastie Plantagetovců. Spravoval království za nepřítomného bratra Richarda a po jeho smrti se stal králem. Ve válce s Francií ztratil všechny anglické državy ve Francii (odtud Jan Bezzemek). Dostal se do rozporu s domací šlechtou, a proto byla vydána roku 1215 Velká listina svobod (Magna Charta Libertatum), která omezovala moc panovníka. **Lewis**

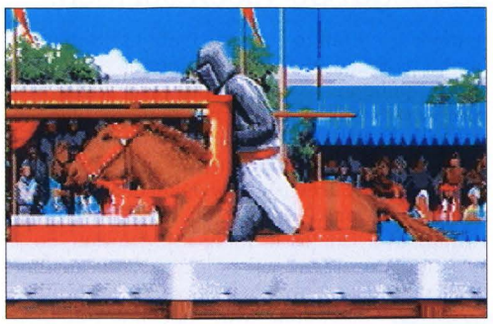
řešením vyplatit se ze zajetí. Za krále Anglie to určitě nebude nejmenší obnos. Ale tady je zádrhel. Ukazuje se, že čest a rytířství vycházející z křesťanství jsou některým křesťanům jen prázdnými slovy. Jan sedí doma v teple na bratrově trůně a nezajímá ho Richardův život vězně. Taková nespravedlnost ale nemůže nechat klidným například Vás, Rockyho Lamačepáky a několik dalších hrdinů, kteří zůstali věrni koruně.

Takto tedy začíná příběh hry Defender of the Crown, ale bohužel i jejího druhého, prakticky stejného, dílu. Váš úkol se přeci jen trochu liší.

RICHARD I. LVÍ SRDCE

(1157-1199) z dynastie Plantagetovců. Od roku 1189 anglickým králem. Zúčastnil se 3.křížové výpravy. Při návratu zajat v Rakousku a 1194 propuštěn za valké výkupné. Padl roku 1199 ve válce s Francií. **Lewis**

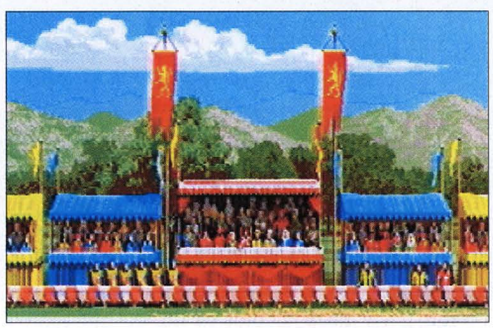




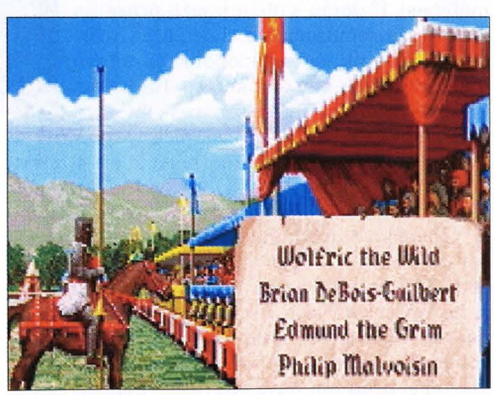
Zatím co v jedničce stačilo sjednotit zemi, tady je cíl jiný: Sehnat pro krále výkupné a to do dvou let, než zhyne v shnilých kobkách svého vězení.

Rozdíly mezi Defenderem jedna a dva nejsou jen v tom, že dvojka si oblékla trikot AGA barev a vypůjčila si možnosti CDčka. Zlepšení se ukázala i na herní stránce. Zatímco dříve jste museli strážní jednotky rozmísťovat pomocí převodů mezi armádou a jednotlivými hrady, v nové verzi tyto přesuny přímo ovládáte z nabídkového menu. Navíc je tu také možnost kupování či prodávání dobytých území. Vaše strategie je silně omezena nutností shromažďovat výkupné. Já jsem například ze začátku považoval hru za velmi jednoduchou. Získával jsem peníze, kupoval novou a novou armádu v domnění, že jestliže je hra podobná Defenderu 1, budu tuto armádu stále potřebovat proti nepříteli. Shromažďoval jsem armádu, dobíjel nová a nová území s lehkou graciézností, abych pak v polovině hry zjistil, že mám sice skoro celou Anglii pod kontrolou, ale náhle se odkud si ze zámoří ozývá hlas nabádající mě k ostražitosti, neboť král Richard je ve vězení již jeden rok a jeho junácké zdraví je podlomeno. Zbytečně tedy nezbrojte a každý měsíc posílejte králi co nejvíc peněz. Hra se tedy nedá stejně jako jednička dohrát jen za použití hrubé síly vaší armády. Musíte pravidelně pořádat turnaje a na nich obírat rivaly o peníze, území nebo alespoň o slávu. Turnaj zahajuje trubačský sbor a série pěkných animací doprovázené hlasovým komentářem. Ten ostatně potkáváte po celou hru, jak je již skoro dobrým zvykem u CD-ROM. Než se jezdci rozjedou proti sobě, máte chvíli čas procvičit si prsty a připravit se na střet. Svým dřevcem musíte zasáhnout protivníka pokud možno do středu štítu. Není to zejména ze začátku tak jednoduché, protože oba koně nejsou vybaveni pérováním. Hrot dřevce se mírně komíhá, ale když ho umístíte alespoň trochu do středu, máte jistotu, že na zem spadne protivník. Výsledek souboje je závislý také na míře umění Vašeho protivníka - vyberete-li si slabšího jezdce, nemusíte mířit tak přesně.

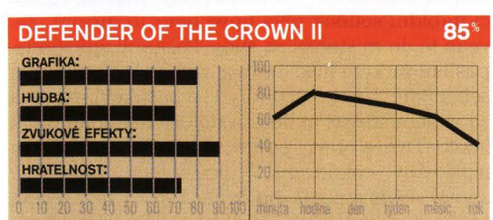
Pro ty, co nikdy neviděli ani Defender 1: Vlastní hra se odehrává na mapě Anglie, rozdělené na území jako třeba u hry Vikings. Ta byla co do strategie bohatší, ale chyběl akční prvek, který Defender má. Kromě turnajů a přepadávání cizích sídel je to střelba z praku na hrad. Knecht Vám vybere střelivo, naloží na prak a už střílíte. Celé opět v dobré zvukové kulise.



Celkové ohodnocení dopadlo pro majitele CD32 dobře. Chcete-li mít trochu slabší strategickou hru v perfektní kulise grafiky a zvuku, určitě si Obránce koruny pořiďte. Doufám, že se Vám podaří ubránit svou čest a nenecháte upadnout anglickou korunu do špinavých rukou bratrovraha Jana. **JKL**



DEFENDER OF THE CROWN II 85%



+ skvělá grafika
+ zvuky na úrovni
+ zjednodušené ovládání
- není tu moc nového

STRATEGIE

Defender Of The Crown II	85
Dune II	80
Vikings	68
Storm Master	65
Defender Of The Crown	60

Testováno na: CD32. **Požadavky:** CD32, Joypad. **Existuje na:** CD32. **Výrobce, rok:** Commodore Electronic, 1993. **Testoval:** JKL

PC, AMIGA

Simon the Sorcerer

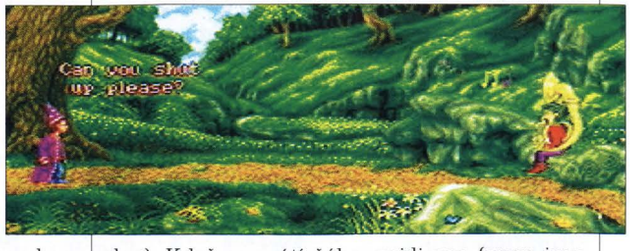
Tady je jeden návod na postarší výbornou hru, aby ho nemuseli čtenáři Excaliburu při zákysu hledat po všech čertech.

Na začátku stojí Simon v chajdě čarodějky Calypsó. Nejdříve se trochu porozhlédněte, a začněte jednat. Seber z ledničky magnet (pick magnet), Otevři zásuvku stolu a seber nůžky (open drawer, pick scissors). Běž do vesnice ke kováři a ze země seber lano, ze stolu vnitřek zvonu (pick rope, pick clapper). Jdi k domu, o který je opřeno kolo od vagónu. Seber žebřík (ladder). Do toho klobouku se toho vejde, co? V domě seber pohár na zavařování a lék proti nachlazení. Jdi do lesa a najdi obra

co má trn v noze. Zeptej se ho, co mu schází (přebývá) a ten trn mu vyndej. Dá ti za to píšťalku, kterou si ho můžeš přivolat na pomoc. Běž to hned vyzkoušet k mostu střeženému trollem a bav se s ním tak dlouho, až si zkusí zapískat. Seber tabulku, která po něm zbyla. U věže se zvoncem použij vnitřek zvonu, který si vzal u kováře a zazvoň (use clapper with bell + use bell). Vylez po vlasech nahoru (use hair). Povídej si s princeznou tak dlouho, až se promění v prase. Vrať se do vesnice. V baru seber zápalky z fruit machine (pick matches). U domu s úlem použij prase na dveře (use repulser with chocolate truffle door). Ve vnitř seber klobouk se síťkou a kadidlo (pick hat, smokebox). Kadidlem vyženeš včely z úlu a sebereš jim med (use smokebox with beehive, pick wax). Vrať se do baru. Chtěj od barmana něco k pití (talk to barman). Mezi tím co je skloněný, zacpi medem sud s pivem (use wax with beer barel). Od spícího trpaslíka si nůžkami vypůjči vousy (use scissors with dwarf). Vyjdi ven a seber sud před barem. Teď musíš do lesa k sově sebrat pírko na zemi. Ve středu lesa seber kámen a podívej se na něj. Dozvíš se heslo (beer), které použiješ v trpasličí jeskyni. Ovšem s bradou trpaslíka, kterou si před tím navlečeš (wear beard). Hlídači nabídni soudek piva (give beer to dwarf). Zavede tě do místnosti se sudy. Poškádli spícího trpaslíka pírkem (use feather with dwarf) a rychle seber klíč. Vrať se zpátky k trpaslíkovi, co sedí za stolem. Musíš jít doleva dolů sebrat hák (pick hook). Dveře otevři pomocí klíče. Ve vnitř řekni trpaslíkovi cokoli, on tě sice vyhodí, ale ty se znova vrátíš a povíš mu dvakrát třetí větu. Podaruj ho brožůrkou, co ti dal barman (give beer voucher to dwarf) a pro změnu použij první větu. Dá ti diamant, za který usmlouváš u prodavače ve vesnici 20 zlatých mincí. V obchodě promluv s obchodníkem a kup si od něj kladivo a čistič (pick hammer, white spirit). Před domem čarodějnice zatoč klikou a seber vědro vody (move handle, pick bucket of wather). V lese si popovídej s Oafem (talk to Oaf: 1,1) Seber semínka melounu (pick beans) a hoď je do kompostu za chajdou, kde si začínal (use beans with compost). Seber meloun a běž ho hodit trubačovi v lese do trubky (use wather melon with sausophon). Potom mu nakukej, že jsi opravář a on ti dá trubku. Z dřevorubce vylákej detektor kovů (metal detektor). Potom jdi od středu lesa nahoru napravo. Dojdeš k domu s potvůrkou, co je strašně sama. Sněz její polívčičku, ale druhou porci už radši schovej do sklenice od zavařeniny (use stew with specimen jar). Až odejde chytat ryby, odsuň bednu z padacích dveří a otevři je (move chest, open trap door). Jdi dolů (walk to ladder). Pokus se přejít na pravou stranu, ale pozor, deska je uvolněná. Přibij ji hřebíky (use nail with plank). Nyní přejdi napravo a seber rostlinu z lebky (pick frogsbane). Vrať se nazpátek po žebříku do domu, vyjdi ven. Jdi napravo až do zasněžené krajiny při soše starce s holí, použij hledač kovů (use metal detector). Přejdi ještě o jednu obrazovku napravo a použij troubu na obra (use sausophone). Obr rukou valí strom a ty po něm přejdi na druhou stranu. Dostaneš se až do dračí jeskyně. Popovídej si s drakem (talk to dragon). Vrať se nazpět do jeskyně a rychle použij lék proti rýmě na draka (use cold remeny with dragon). Vrať se pro hasicí přístroj (pick fire extinguisher). Před jeskyní použij hák na kámen

nad vchodem (use hook with boulder) a vylez nahoru. Přivaž magnet na lano (use magnet with rope) a spusť do díry (use rope * magnet with hole). Tak dlouho spouštěj magnet do díry, dokud nevytáhneš všechny zleté mince. Potom slez dolů a jdi dále napravo za jeskyni. Ze země seber kámen (PICK ROCK). Jdi dále napravo, podívej se na ledové výběžky (look at icy ledge) a přeskákej po nich na druhou stranu. Dojdeš až k mluvícímu stromu (tree). Popovídej si s ním (talk to tree) a vyčisti kříž čistícím prostředkem (use white spirit with pink splodge, talk to tree). Jdi ke kováři ve vesnici a použij kámen, který si našel na kovadlině (use rock with anvil), získáš zkamenělinu (fossil). V lese najdeš jámu, kde se dělají archeologické vykopávky. Popovídej si s archeologem (talk to hole) a dej mu zkamenělinu (give fossil to hole). Pověz mu, že tam, kde jsi ji našel, jsi nechal hledač kovů (metal detector). Jdi na místo, kde jsi nechal hledač kovů, a podívej se do hlíny, kterou vyházel archeolog (look at dirt), a seber kovovou rouru (pick milrith ore). Opět jdi ke kováři a polož kovovou rouru na kovadlinu (use milrith ore with anvil). Dřevorubci dej hlavu sekery (give axe head to wood cutter), on odejde

a ty můžeš vejít do domu. Uhas oheň v krbu hasícím přístrojem (use fire extinguisher with fireplace) a pootoč hákem (move hook). Sjedeš dolů, kde seber mahagonové dřevo (pick mahagony). Vyjeď nahoru a seber skobu (pick climbing pin). Jdi k mluvícímu kmeni a popovídej si s ním (talk to tree stump), dokud ti červíky nenaskáčou na klobouk. Ve věži, před kterou je zvonek, použij červíci na podlahu (use woodworm with floor board). Propadneš se dolů, kde spustíš žebřík do díry v podlaze (use ladder with hole). Sejdi dolů a otevři hrob (open tomb). Simon se poleká a vyběhne ven, vrať se a znovu otevři hrobku (open tomb). Rychle zatáhni za uvolněný obvaz na zadní části mumie (pick loose bandage). Zvedni palici, která zůstala po mumii (pick stuff). Jdi do baru ve vesnici a popovídej si s čarodějníky (talk to wizard:1,1,1,3,1)- Potom znovu (talk to wizard:2,2,3) a dej jim palici, kterou si našel u mumie (give stuff to wizard a zlaté mince (give gold coins to wizard). Staneš se čarodějníkem. Od Ross Roads jdi napravo nahoru, přijdeš k vodopádu. Podívej se dolů mezi skály (look at gorge). Potom sejdi po vinici dolů (walk to vines - vlevo dole). Popovídej si s Golemem (talk to Golum:4,3,1). Jdi od Centre of the forest doleva nahoru, seber papír pod kamenem (pick paper). Jdi do obchodu, dej obchodníkovi list (give shoping list to shopkeeper) a odejdi do baru. Vrať se zpět před obchod a otevři krabici (open box). Odnesou tě do vězení Goblinů. Vylez z krabice (open box). Podívej se na hromadu krabic (look at boxes). Zdvihni kouzelnou knihu (pick spell book) a otevři ji (open spell book) - najdeš v ní papír (paper). Podsuň jej pod dveře (use paper with door). Seber ze země potkaní kost (pick rat bone). Pomocí kosti vytlač klíč ze zámku (use rat bone with lock) a zdvihni papír (pick paper). Odevři dveře (open door). Seber plechové vědro (pick bucket). Sejdi dolů po schodech, seber tabletky a řežavou tyč (pick mints, flaming brand). Popovídej si s Druidem (talk to druid), dej si dolů prsten (remove ring) a znovu si s ním popovídej, když si ho přesvědčil, že nejsi démon, nasaď mu na hlavu plechové vědro (use bucket with druid). Posviť si řežavou tyčí otvorem vědra na druida (use flaming brand with druid), změní se na žábu a odskáče pryč. Otevři mučící nástroj (open iron maiden) a vejdi dovnitř (walk to iron mai-



den). Když se vrátí žába, vejdi ven (open iron maiden) a seber si od ní pilku (pick hacksaw). Rozřež mříže (use hacksaw with bars) a jdi do vesnice do domu, o který je opřené vagónové kolo. Popovídej si s Druidem (talk to druid) a dej mu rostlinu (use frogsbane with druid). Dá ti zmenšovací nápoj (potion). Jdi k čarodějnici (witchs cottage) a seber metlu. Objeví se čarodějnice, vyzvi ji na souboj (když si s tebou bude povídat, odpovídej vždy na první větu). Když nad ní vyhraješ, přemění se na draka. Ty se pře-

měň na myš a vběhni do myší díry (walk to mouse hole). Potom jdi o dvě obrazovky vpravo od dračí jeskyně. Strč skobu do jamky ve skalní stěně (use climbing pin with hole) a vylez po skobách nahoru. Sněz tabletky (consume mints), tím roztaješ sněhuláky a jdi dále napravo, a potom ke věži (walk to tower of doom). Propast přeleť na metle (use broom) a vypij zmenšovací nápoj (consume potion). Podívej se do vědra (look at bucket), kde najdeš zápalku. Zvedni lístek a kámen (pick leaf, stone). Jdi napravo, přitáhni lopuch (pick lily leaf), zapíchni pod něho zápalku (use matchstick with lily leaf) a na zápalku zavěs lístek (use leaf with matchstick). Postav se na loď (walk to boat). Seber semínko (pick seeds). Olejem natři kohoutek (use oil with top). Přivaž vlas na kohoutek (use hair with top) a zatahej (move hair). Na lodi jdi k Puddles centre. Podívej se pod trpaslíka do vody (look at water) a chyť pulce (pick tadpole). Řekni žábě, že máš pulce (talk to frog:2), uskočí. Ty seber hřib a sněz ho (pick mushroom, consume mushroom). Otevři dveře a jdi ke dnu, když se vrátíš do zahrady, odtrhni palici ze stromu (Pick branch). Jdi znovu do domu a truhlici vyplň, palici do pusy (use branch with chest). Jdi dolů, seber truhlici, která je za můstkem (pick chest). Zatáhni za páku na stroji u schodů nahoře (move lever). Polož truhlici na stroj (use chest with block) a dvakrát zatáhni za páku (move lever). Z rozbité truhlice seber svíčky (pisk candles). Jdi nahoru po schodech. Tady seber štít (pick shield) a kopí (pick spear). Jdi dolů a kopím shoď lebku ze stropu (use spear with skull). Vyjdi nahoru o dvě poschodí. Seber vak (pick pouch) a ponožku (pick sock). Dej ponožku do vaku (use sock with pouch) a vak polož před myší díru (use puch with hole). Z postele seber knihu (pick book) a ze zrcadla kouzelnou paličku (pick magic wand). Popovídej si se zrcadlem (look at mirror). Po schodech jdi nahoru. Popovídej si s démony (talk to demons:2,1,4). Seber knihu z poličky (pick book). Štít zavěs na hák (use shield with hook). Seber chemikálie (pick chemikals) a polij s nimi štít. (use chemikals with shield). Štít seber a znovu si popovídej s démony (talk to demons:1,1,1,1,1,4,2,4,4,). Podívej se na obě knihy, které máš (look at book). Popovídej si s démony (talk to demons:1,4,1,1,). Zavěs štít na hák a znovu si s nimi popovídej (talk to demons:1,3,2,1,). Jdi dolů a popovídej si se zrcadlem (talk to mirror:2,1). Jdi nahoru a naposled si popovídej s démony (talk to demons:1,2,). Vejdi do teleportu (walk to teleport), a když se tě bude ptát na místo, řekni druhou větu. Na místě, kam tě teleport přemístil, seber rozštípnutou haluz (pick sapling) a kámen (pick pebble). Popovídej si s prodavačem vstupenek (talk to attendant:1,1,3,3). Z letáku, který ti dal, dej dolů gumičku (lok at brochures), zavěs ji na rozštípnutou haluz (use elastic band with sapling). Prakem střel do zvonu (use catapult with bell). Prodavač uteče a ty seber z pultu zápalky (pick suvenir matches). Jdi dále napravo. Přejdi most a seber vědro leštidla (pick floor wax). Potom začaruj Sordida kouzelnou paličkou (use magic wand with sordio). Zápalkami roztav lávu (use souvenir matches with pits). Hoď kouzelnou hůlku do lávy (use magic wand with lava). Sordid ožije a odčaruje tě. Ty se vrať. Vylij mu vědro leštidla pod nohy (use floor wax with sordid) a můžeš si vychutnat závěrečné demo.

Pavol Sojak ■

PC

Dracula Unleashed

Kompletní návod k zabití zlého upíra zvaného Dracula.

Po recenzi v Excaliburu 26 od mého kolegy Beasta (Shadow of the Beast, ne? -ml-) na hru Dracula Unleashed jsem si řekl, že tuhle hru musím mít. Hru jsem si okamžitě pořídil a začal ji hrát. Po několika probdělých nocích jsem hru dohrál a nyní vám na ní dodávám kompletní návod. Upozorňuji, že hra je lepší bez návodu (k čemu slouží návod? -ml-), ale kdo si neví v nějakém dnu rady, tomu nic jiného stejně nezbyde, takže začínáme.

Den první, čtvrtek 28.12.

Po příjezdu a přijetí v Hades-club se dozvíte, že Andrew Bowen, otec vaší snoubenky, znenadání umřel na srdeční infarkt. Zvláštní je, že byl od hlavy až k patě bílý jako křída a to se u srdečního infarktu mockrát nestává, že? Po prohlédnutí zemřelého nalézáte kus látky, který si vezmete. Zpět v Hades-club pochopíte, že Devlin Galdacre není zrovna nadšen členstvím v tomto klubu. Proč? Pak navštívíte Arthura Holmwooda, kde se dozvíte adresu pána jménem Jonathan Harker. Nyní si koupíte nové noviny (a proč ne staré, ne? -ml-) a z nich se dozvíte adresu hospody, která nese jméno Jack Pub. Navštívíte Jonathana Harkera a tam vás udiví jeho chování ohledně smrti Andrewa Bowena. Hned na místě také obdržíte adresu úřadu, neboli kanceláře Jonathana Harkera. Po desáté hodině dopoledne se vydejte do restaurace Jack Pub. Zde se dovídáte historii o krvavé lady. Dovíte se zde i adresu skladu knížek. Nyní posíláte telegram otci Janosovi do Rumunska a to tím způsobem, že použijete jeho navštívenku na telegrafickém úřadu. Nyní jedete do skladu knížek. Ve skladu knížek se nachází kniha o krvavé lady, ve které je vyznačen pravý vlastník. Čeho? Nyní jedete k doktorovi Sewerovi. Zde obdržíte ničivou zbraň, neboli obušek. Ve tři hodiny odpoledne navštívíte Reginu Holmwoodovou, kde obdržíte balíček pro Quencey Harkera. Pak jedete do kanceláře J.Harkera a použijete balíček, který J.H vám křížkem zamodlí (to je výraz co? Sám jsem ho vymyslel. Vážně?). To zabrání Annisettimu předčasnému konci. Jak? Potom jedete k Julii a ona vám dá růži. Po deváté hodině odpoledne jedete domů a obdržíte telegram od otce Janose. Zde si také seberete a schováte vyhazovací nůž. Nyní jedete do blázince. Pak jedete zpátky domů, kde se krátce vyspíte.

Den druhý, pátek 29.12.

Po vzbuzení okolo čtvrté hodiny ranní se odeberete do skladu knížek a zde se dozvídáte důležitou informaci. Kolem sedmé hodiny ranní se stavíte ještě u Anniset a dozvíte se, že Juliet se daří pořád velmi špatně. Jedete do Hades-clubu a zde dostáváte od Devlina minci. Pak jedete k Holmwoodsovi a tam si pohovoříte s pánem domu. Koupíte si noviny (staré, ne? -ml-) a dozvíte se o pohřbu Andrewa Bowena a také i adresu hřbitova. V poledne navštívíte doktora Sewera v blázinci a tam obdržíte adresu Abrhama van Helsinga. Nyní odešlete telegramy otci Janosovi a Helsingovi. Na úřadě použijete svoji nynější adresu. Jedete do skladiště knih, neboli do knihkupectví. Zde naleznete adresu university v Londýně, kde mince a kousek hadru bude podroben zkoumání. Jedete do kanceláře Harkera, kde vyhazovací nůž bude použit. Hádejte na kom? (Slepice? -ml-) Pak jedete do Harkerova privátního domu. Zde použijete růži od Julie. Nyní jedete do Hades-clubu, kde zažijete další smutnou příhodu. Po osmé hodině večer se nalézáte v již zmiňovaném privátním domě pana Harkera, který vám sdělí pravdu. Dohromady s ním jděte k Julietě, kde von Helsink dal česnek do místnosti. V místnosti dostanete dopis pro Devlina. Nyní jedete v deset hodin a třicet minut do klubu a zde předáte dopis Devlinovi. Zde obdržíte klíč od sklepa. Po otevření sklepa naleznete návod v cizí řeči. K čemu slouží návod? (No přece když všechno ostatní selže, ne? -ml-) Nyní jedete domů a tam na vás čeká dopis od otce Janose. Po přečtení jdete spát.

Den třetí, sobota 30.12.

V sedm hodin ráno vás vzbudí Annisette. Jako vždy si přečtete nové noviny. (A co děláte s těmi starými? -ml-) Nyní jedete k Alfredovi Hornerovi do skladiště knih. Kolem desáté hodiny navštívíte hřbitov a zúčastníte se pohřbu. Nyní jedete do blázince. Po příjezdu okamžitě používáte obušek a tím zachráníte Von Helsingovi život. Po zachránění jedete na univerzitu a dáte na prohledání návod v cizí řeči. Jedete domů. Zde leží na stole telegram z Briarcliffe a tím dostáváte kousek látky zpět. Nyní jedete do Hades-clubu, kde látka bude použita a nájemce bude odhalen (zahalen, ne? -ml-). Kolem šesté hodiny večer se odebíráte k Harkersovu privátnímu domu, kde použijete návod v cizí řeči a tím přesvědčíte všechny upíry z minulosti. Pak jedete k Annisette. Zde usnete a tím necháte Juliet umřít ($%@#$%&). Nyní se probouzíte v sedm hodin ráno a tím nastává rozhodující den.

Den čtvrtý, neděle 31.12.

Nejprve zajedete za Devlinem do Hades-clubu. Zjistíte, že věci se zaostřují. Jedete na univerzitu a tam dostanete svazek klíčů, které jsou od Harkersova privátního domu. Po doražení do privátního domu vám dá Mina kříž. Na co asi? Dopoledne potkáte Reginu Holwoodou a ta vám řekne, že ve dvanáct hodin se koná Julietin pohřeb. Ve dvanáct hodin se odeberete na hřbitov aby jste se zúčastnili Julietiniho pohřbu. Když se dozvíte, že hoří blázinec, tak se tam rychle odeberete. Po dorazení seberete kladivo a kůl (já už vím na co). Že je nový den, tak si jdete koupit nové noviny. V novinách píšou, že po třetí hodině odpoledne byla v Hades-clubu odkryta tajná komora. K tomu všemu vám přišel telegram od otce Janose. Před šestou hodinou večer se ještě všichni setkáte u Annisette doma. Všichni jste si uvědomili, že musíte před osmou hodinou na hřbitov a tam použít kladivo s kůlem. Tímto jste zajistili, že Julietina duše najde věčný mír. Nyní jdete k Annisette a tam se dovídáte hrůzostrašnou věc. Pak se odebíráte do vlastního domu. Najdete telegram od Briarcliffe a dozvíte se, že Dracula je opět mezi námi. Jak to ten kluk dělá? Nyní jdete do Hades-clubu a tam zjistíte, že něco z Hades-clubem nesouhlasí. Pak jdete k Annisette a tam potkáváte proti sobě Draculu. Ihned utíkáte do domu Harkersova. Nyní se rozhodnutí blíží. Jedete z Reginou Holmwoodovou do Hades-clubu. Nyní stojíte vstříc Drakulovi. Použijete kříž a tím zabijete zlého Draculu. Jedině díky velkému přátelství mezi lidmi se podařilo zničit zlo. Zazvonil zvonec a pohá... Já už jsem opravdu vedle (pomóc, kde? -ml-). U dalších návodů nashledanou.

Shadow ■

PC

Arena the Elder Scrolls

IV Ve městě, ve kterém zrovna jste, nakupte kouzla na otevírání dveří, probourávání zdí a levitaci (budou se vám určitě hodit). Pro další úkol si jeďte do Elsweyru - město Corinth, kde zavítejte do Mages Guild. Dozvíte se, že další úkol na vás čeká v Temple of Agamanus. Schody do dalšího patra se nacházejí 47,45 (souřadnice při hře vyvoláte klávesou F2), další schody do

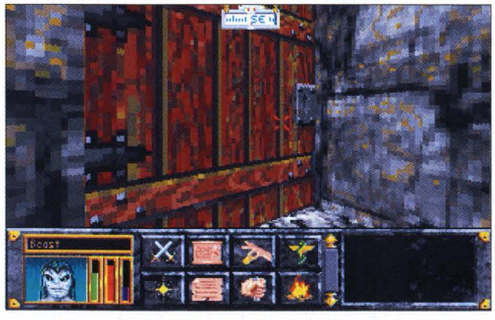
nižšího podlaží jsou na 22,2. V dolním podlaží najděte dveře 47,41, za kterými se skrývá hledaný předmět. Odpovědí na hádanku u dveří je slunce *(sun)*.

Po návratu do města vám mág zakreslí do mapy další místo, na kterém se skrývá 4. část hole chaosu. Jeďte tedy do Hall of Colossus, sejděte

po schodech 34,52 a dole jděte několika dveřmi 77,52, kde se bourejte skrz zdi podél dveří. Na 96,52 naleznete schody. Dole na 84,47 se dostanete přes magické dveře opět skrz zeď. Nyní již jen porazit několik potvor a na 70,51 na vás čeká čtvrtá část hole.

V Tak, další část hole je vaše a pro získání té další si musíte zajet do země Summurset - město Lillandril. Tam se optejte, kde najdete hůl a jděte do Mages Guild. Za úkol dostanete najít krystal v Temple of Mad God. Klášter má dvě poschodí a schody do druhého se nalézají na 43,74. Dole nalezněte místo 64,44, kde na otázku odpovězte pochodeň *(torch)* a otevřou se vám dveře na 20,5, kde na vás čeká hledaný krystal.

Vraťte se zpět do města Lillandril, kde oznam-



te (pro změnu) splnění úkolu a vydejte se do Crystal Tower, který se vám zakreslí do mapy. Po dojetí na místo se dejte do nižšího podlaží po schodech na 37,6 a dále ještě níže po schodišti na 4,2. A nyní pro změnu dolů po schodech 5,47. V nejspodnějším podlaží nalezněte dveře 36,28 a odpovězte na hádanku - vajíčko *(egg)* a seberte pátou část hole na souřadnicích 36,37.

VI Aby hra nebyla příliš monotónní, tak se vám bude opět zdát sen, na jehož základě se vydejte do země High Rock - město Camlorn. V městě se optejte na to, co se vám zdálo a jděte do příslušné lokace, kde dostanete opět úkol. Vaším úkolem je najít ztraceného bratra z místního řádu v městě a svitek. Vydejte se tedy do Mines of Khuras, kde vyhledejte schody 53,58 a na souřadnicích 22,86 naleznete ztraceného bratra a svitek.

Po návratu do Camlornu se dozvíte, že šestá část hole je ukryta v Crypt of Hearts, kde na vás čekají čtyři patra potvor a chodeb. První schody jsou na 51,4, dále pak další jsou na souřadnici 56,52 a poslední 56,59. Dole v centru se skrývá šestá část hole chaosu hlídána ohnivými démony. (Měli jste si na ně koupit kýbl s vodou a uhasit je. To byl jen vtip, a tak nezbývá, než čestný boj.)

VII Pro další, již sedmou část hole, si musíte dojet do Stromholdu, do města Black Marsh. Ve městě se vyptejte na sen, který se vám opět zdál a jděte tedy do paláce a tam se dozvíte, že úkol na vás čeká v Vault of Gemin. Po příjezdu vyhledejte schody dolů 42,61 a dole u dveří 48,91 odpovězte - cibule *(onion)* a seberte hledanou věc a vraťte se do Black Marsh a tam se opět v paláci dozvíte, kde hůl přesně leží. Vy-

dejte se tedy do Murkwoodu a tam u dveří 62,72 rychle odpovězte láska *(love)*. Dále se dejte na 61,77 a tam najdete předposlední část hole. Odpověď na hádanku je voda (Water).

VIII Tak, čeká na vás posledních několik úkolů ke získání poslední části hole chaosu. Pro úkol si zajeďte do Morrowindu - město Ebon-

heart, ve kterém se vydejte do paláce. Dostanete za úkol donést magické kladivo z Black Gate. Po příjezdu jděte na 84,62 a odpovězte na hádanku déšť *(rain)*. Na souřadnicích 115,22 seberte rubby key a jím otevřete bránu na 92,100. Na 91,116 najdete hledané kladivo.

V paláci se dozvíte, že poslední část hole chaosu je ukryta v Dagoth-ur, kde na 92,49 slezte po schodech dolů, přejděte přes sérii dveří 92,31 až 92,19. (Některé dveře vyrážejte, jiné otevírejte kouzlem, další pomocí pick-lock a nebo se bourejte podél dveří skrz zeď.) Jděte dál, až na 92,14, kde jděte po schodech dolů. Na souřadnicích 50,50 se nachází poslední část hole. Hurááá!!! Na otázku odpovězte (E). (Pozor, je to velmi komplikované slovo, a proto jsem pro něj nemohl najít ve slovníku vhodný český výraz.)

FIN Finále hry se koná v císařském městě, kde na vás v paláci čeká ještě jeden pěkně velkej dungeon. Schody do druhého poschodí jsou na 3,4. Dole najdete schodiště na 5,46 nebo 29,20. Do dalšího podlaží se dostanete po schodech 46,18 nebo 45,30. Tam musíte překonat hordy nepřátel (nic snadného ani pro supermana). Za dveřmi 9,16 nebo 31,46 leží lávové pole, v je-

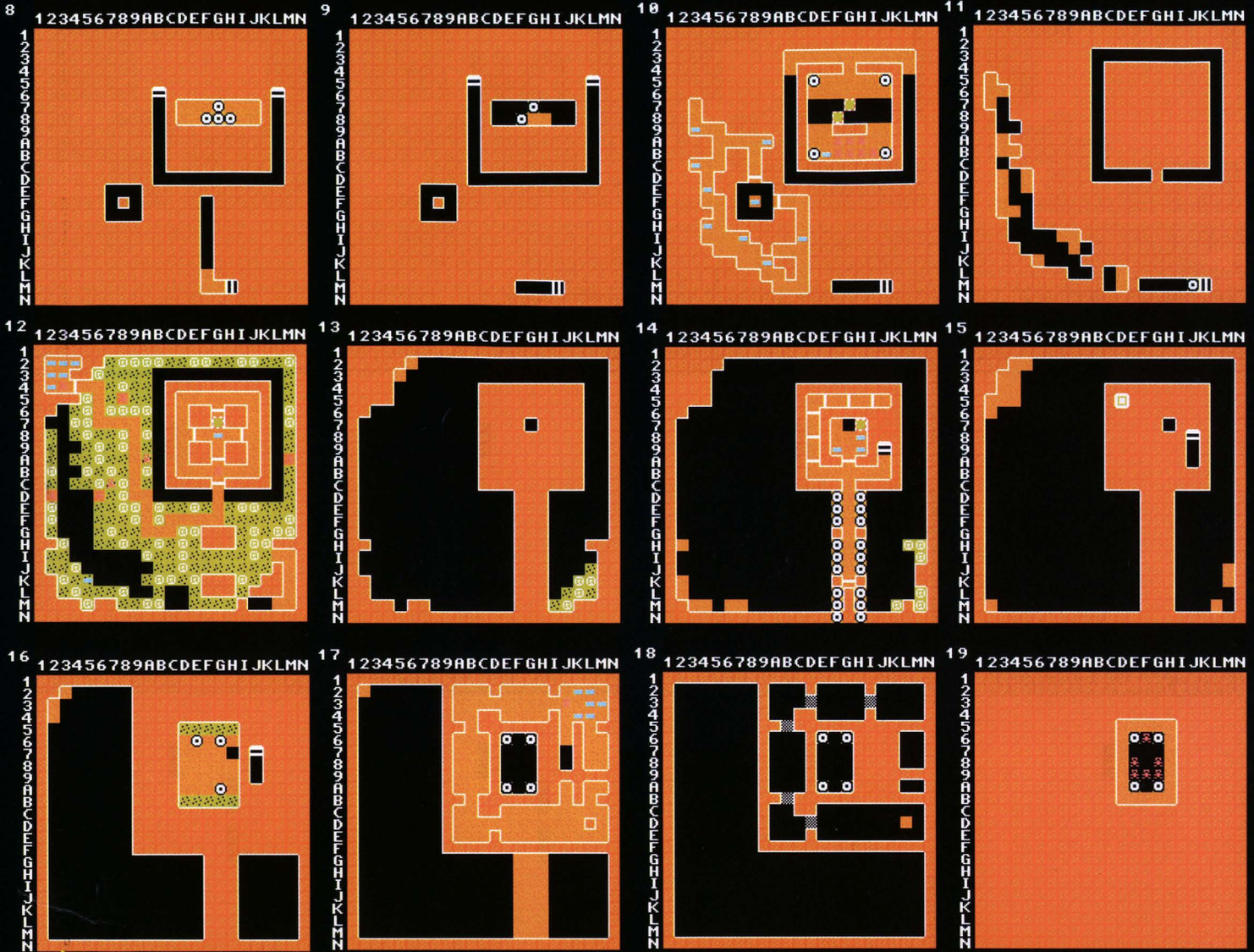
hož středu 24,31 se potkáte (konečně) s obávaným Jagarem Tharnem. Tharn není jen tak nějaký jednoduchý protivník, a proto vám dá pěkně zabrat. Z místnosti 26,24 seberte mithrilový klíč a na 22,24 otevřete dveře. Nyní již jen kliknout na červený drahokam a vychutnat závěrečnou animaci.

Aréna má téměř otevřený konec, a proto bych se ani nedivil, kdyby se chystal další díl.

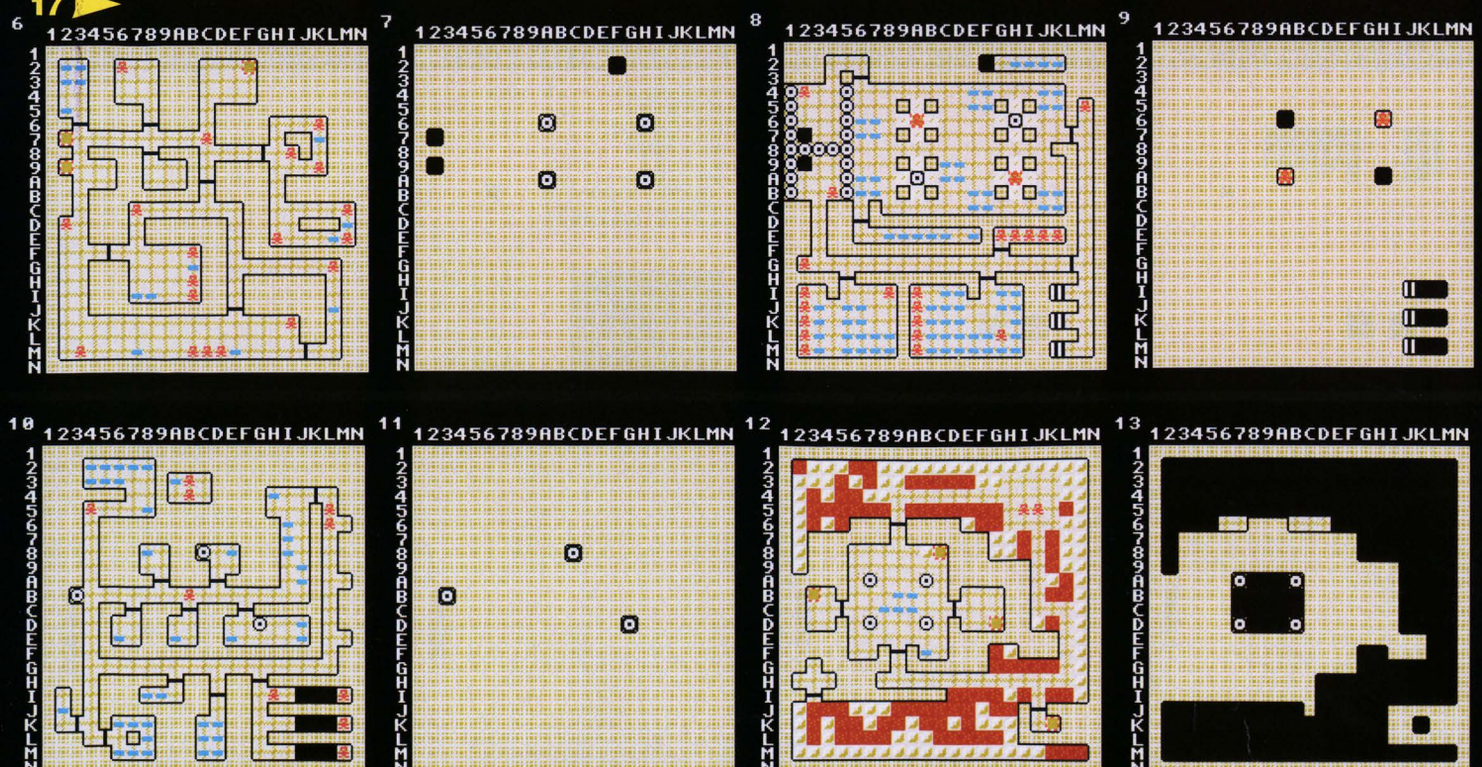
BEAST + SILVER

HIRED GUNS

(dokončení)

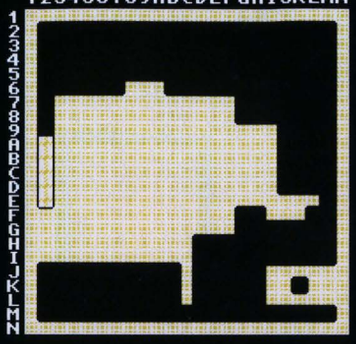


17

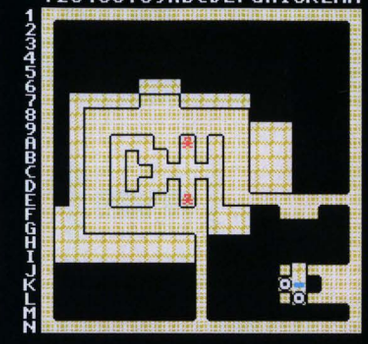


Log entry 17: Operations Center Start: 12-4J, nezapomenout na 3 klíče H3. Zde jde jen o procházení, otevírání dveří atd., jsou zde také velké zásoby. Nejdůležitější je ale 4. část reaktoru v 8-2K. Po projití a vybrání celého podzemí: 12-JJ, nahoru do 15-KJ, použít bridge na cestu vzduchem do FJ,GG. C6 = exit.

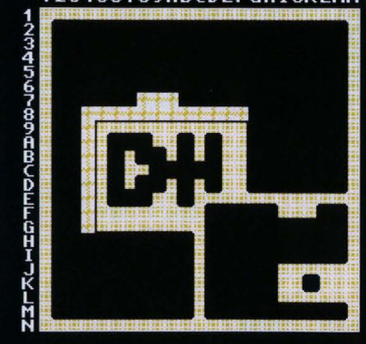
14



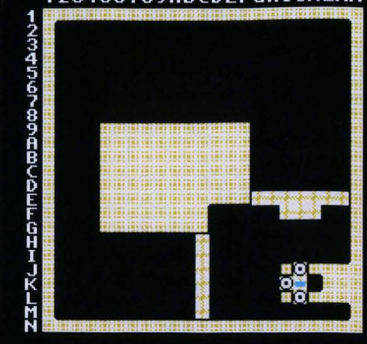
15



16



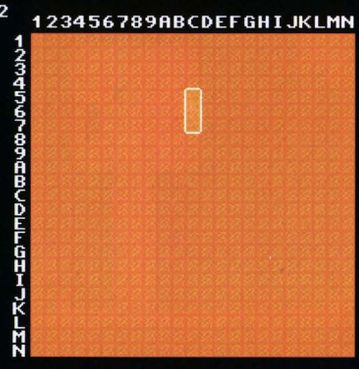
17



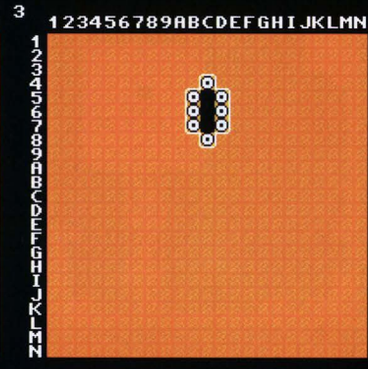
19

Log entry 19: Desalination Plant Start: 12-4I, do C7, skočit do F1, 11-F1, skočit 11-H5, do 9-H5, schody E7 do 77, v 5B použít bridge (zkoušel jsem manipulovat s bloky, ale je jich 6 a je jich třeba 7, rovněž výtah nelze rozumně využít). výtahem 9I do 12, otevřít 8K, 9L = exit.

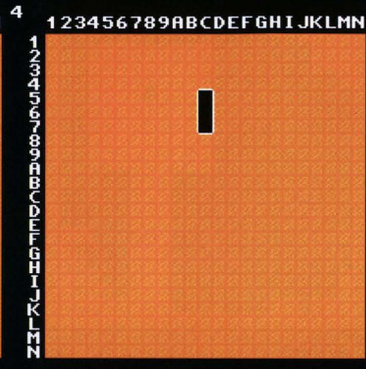
2



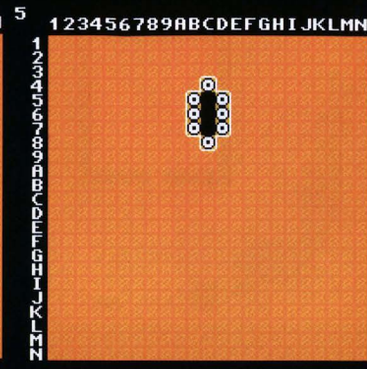
3



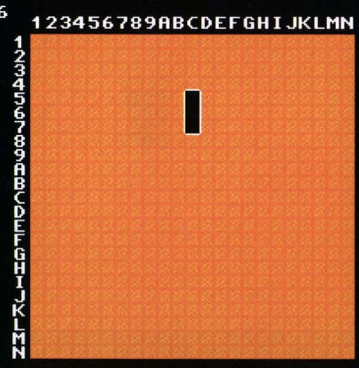
4



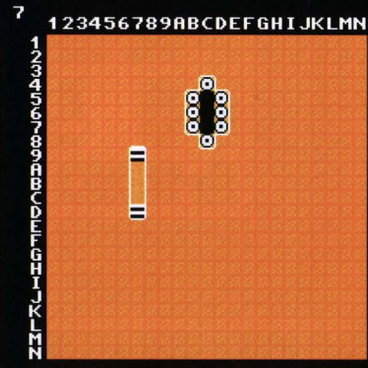
5



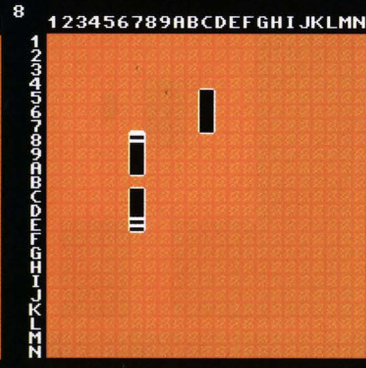
6



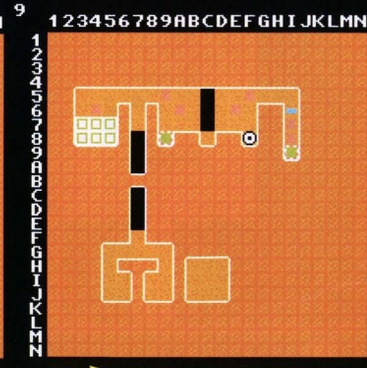
7



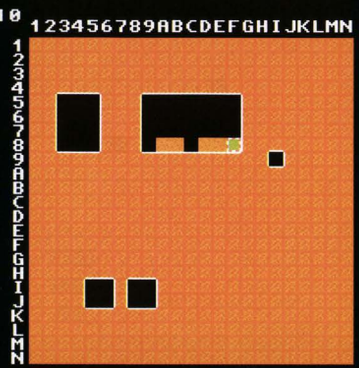
8



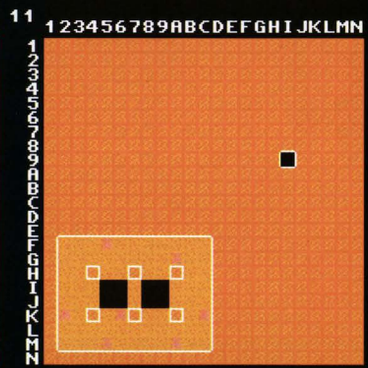
9



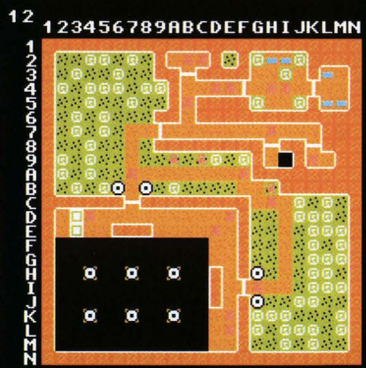
10



11

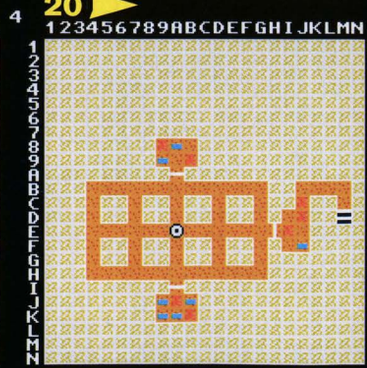


12

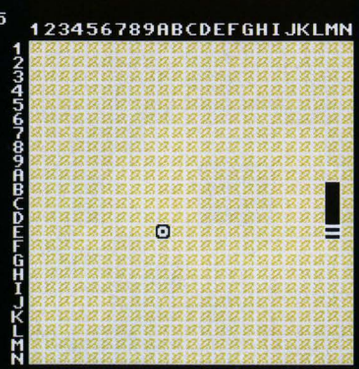


20

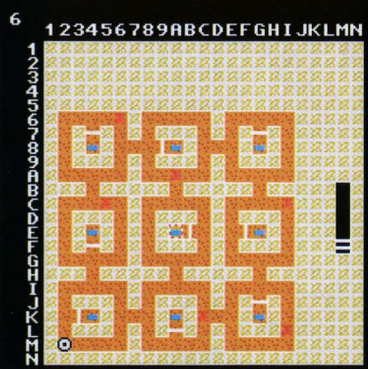
4



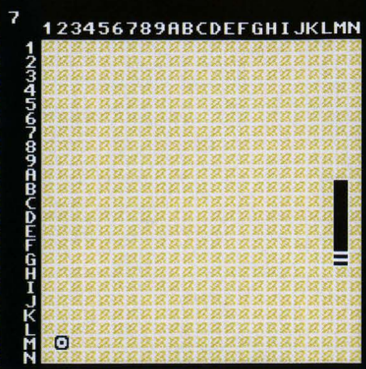
5



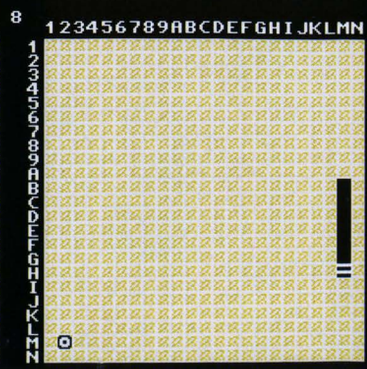
6

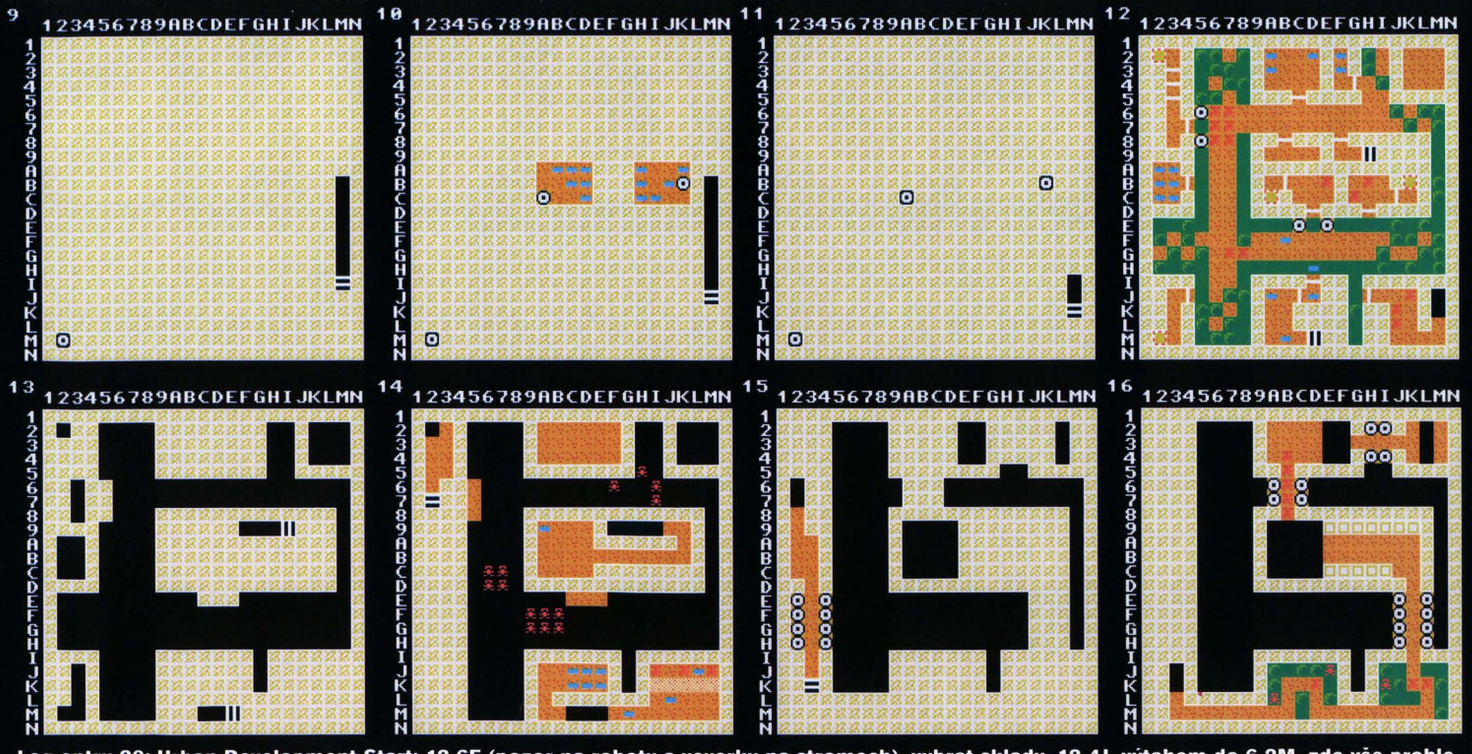


7



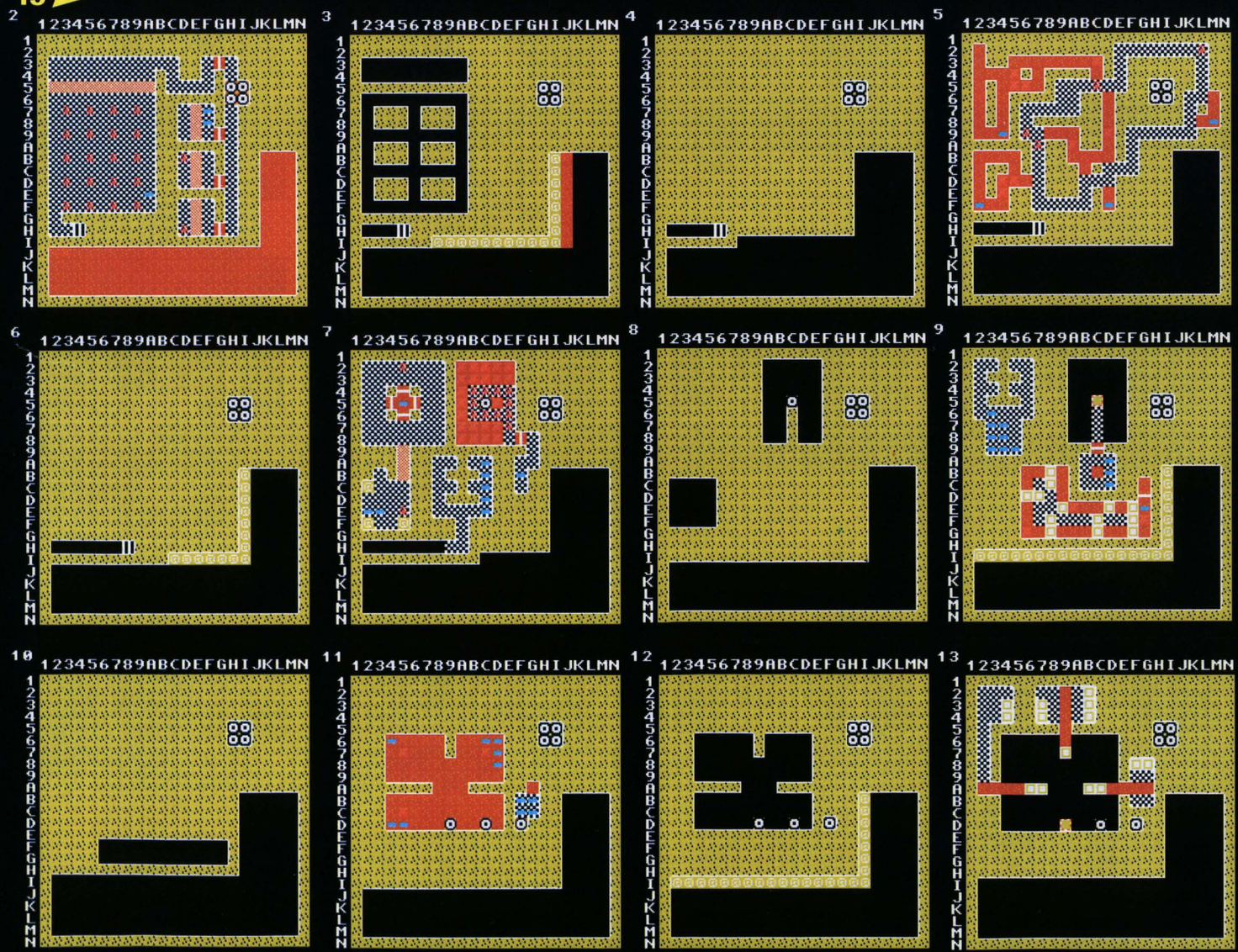
8





Log entry 20: Urban Development Start: 12-6F (pozor na roboty a veverky na stromech), vybrat sklady, 12-4J, výtahem do 6-2M, zde vše prohledat, v EA výtah do 4, zde v 8A karta, EH, schody nahoru do 12-LM, karty použít na 53, 43, 33, nahoru do 14, 15, 16, vytáhnout blok 9K, ostatní natlačit dopředu a tak vytvořit most, tlačítka v 3B tak, aby byl průchod, (nebo bridge), 3L-exit.

15



Log entry 15: Tomb vaults Konečně něco zajímavého! Start: efektní, 16-5H, výtahy sjedou do 2, zde H4, schody do 7, kde je pro každého 1 teleport (i nosiči budou muset vzít do ruky zbraň). AB-> 9-BC, naházet granáty pod sebe, až se nebude nic hýbat, sjet dolů výtahem do 7, CF je teleport do 9-84, kde čekají další 4 teleporty. CB-> 5-DD, dojít do 22, teleport do 9-84. A9-> 9-B7, jít do C6, kde je teleport do 9-84. C9-> 7-55, otevřít dveře, zmačknout všechny tlačítka, v B3 je teleport do 9-84. Druhá sada teleportů: (teleportujte v tomto pořadí:) 9-25 ->11-CD, poté zůstat u levé-

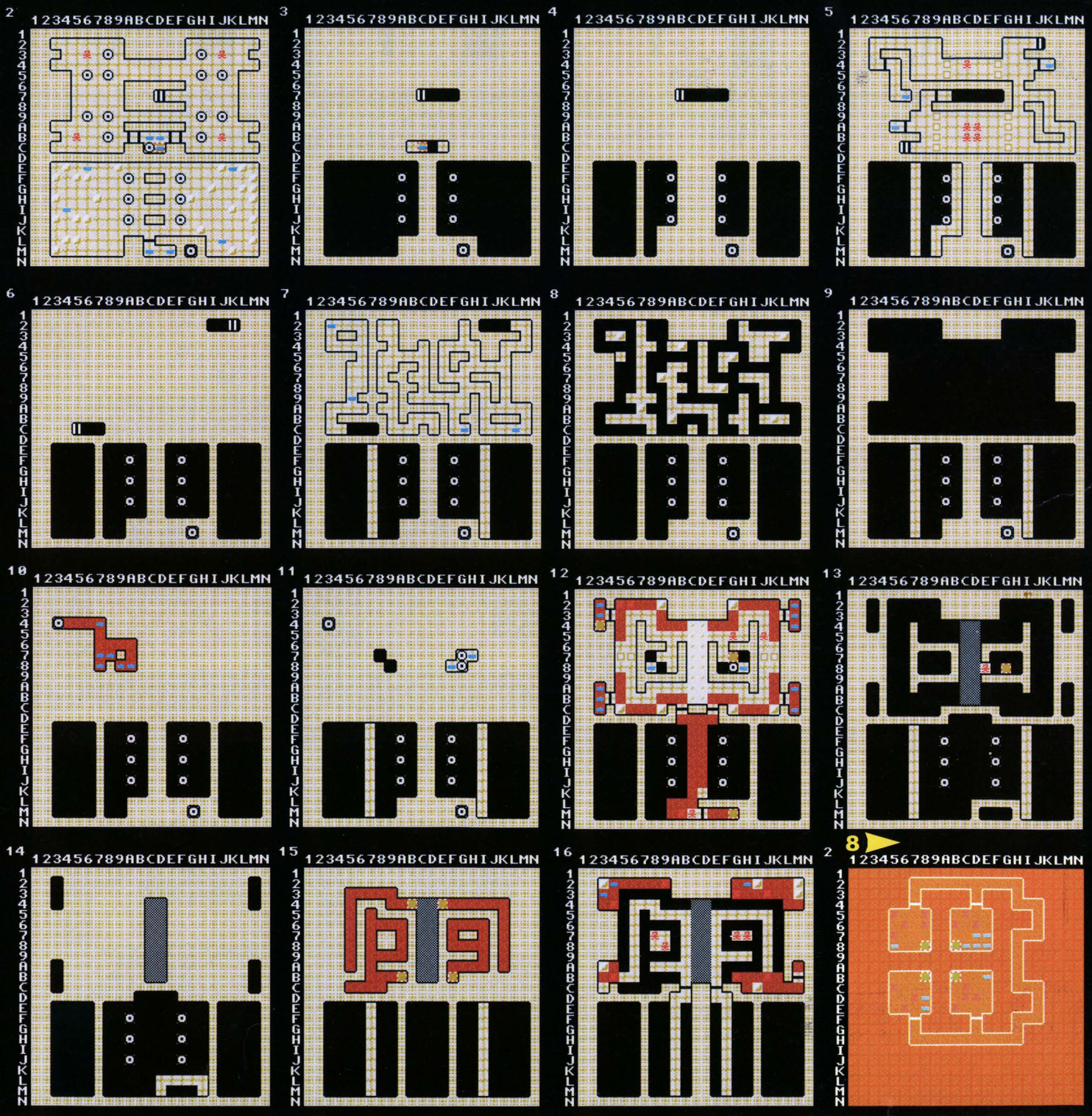
HIRED GUNS

verze Amiga

pokračování

Log entry 11: Satellite Uplink Tower Start: 12-LB, dveře CB, B4, za bloky jsou 2 sentry, k získání 88 jsou třeba dva, totéž pro dveře CB, výtahem nahoru do 16, zde nutno opatrně likvidovat sentry (možno také použít rozumně bridge), teleport BM do 8-7D, dolů do 7, schody 2K do 5-2J, vybrat patro (možno 5-C6), schody 7B do 2-7E, zde vypnout tlačítka v rozích, přes BF, BE dovnitř, výtah CB nebo CC, teleport do vedlejší místnosti, zde je v MD 2.část reaktoru, v M9 je výtah do 16, (poté se pomocí něj dostanou nahoru i ostatní členové - ve vhodný okamžik naskočí), zde CB (opět pozor na sentry), v C3 je exit.

11



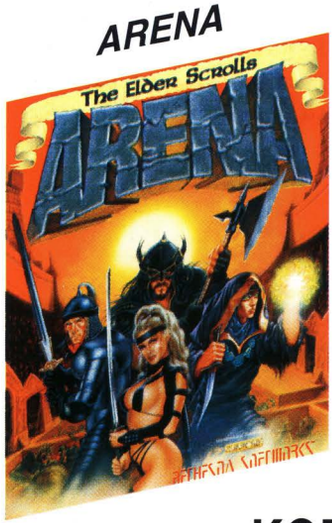
DUNDY

Lovčenská 11, 150 00 Praha 5

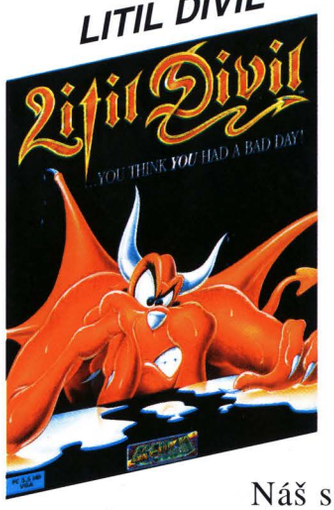
Zdravíme všechny příznivce počítačových her!

NABÍZÍME:

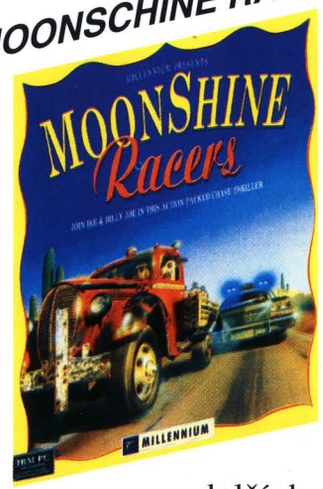
ARENA



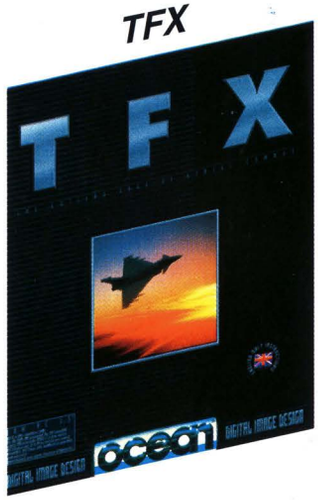
LITIL DIVIL



MOONSCHINE RACER



TFX



Veškeré uvedené tituly a mnoho dalších si členové mohou předem otestovat a vyzkoušet v PC-Klubu DUNDY. Náš seznam je obohacen novinkami typu: Pacific Strike, Evasive, Ravenloft, F14 Fleet Defender, Beneath a Steel Sky...

KOMPLETNÍ NABÍDKOVÝ KATALOG ZASÍLÁME ZDARMA!

Arena - The Elder Scrolls (3,5")	1429,-	Moonshine Racers (3,5")	449,-	Rex Nebular (3,5")	629,-
Beneath a Steel Sky (3,5")	1189,-	Paperboy 2 (3,5")	339,-	NFL 94 (3,5")	539,-
Dune + 7th Guest (CD-ROM)	1609,-	Seal Team (3,5")	899,-	Brutal Football (3,5")	559,-
F-15 Strike Eagle III (CD-ROM)	1519,-	TFX (3,5")	1399,-	Trolls (3,5")	449,-
Flashback (3,5")	899,-	TFX (CD-ROM)	1609,-	Moonstone (3,5")	449,-
Flight Simulator 5.0 (3,5")	1249,-	Tornado and Des. St. (CD-ROM)	1519,-	Winter Supersports (CD-ROM)	719,-
Gabriel Knight (3,5")	979,-	Ultima 8 - Pagan (3,5")	1559,-	Discoveries of the Deep (CD-ROM)	539,-
Goal! (3,5")	979,-	Jonny Quest (3,5")	539,-	7th Guest (CD-ROM)	899,-
Humans (3,5")	359,-	Nascar (3,5")	539,-	Space Shuttle (CD-ROM)	809,-
Chessmaster 4000 Turbo (3,5")	719,-	Operation Combat 2 (3,5")	559,-	Microprose 6 Pack (CD-ROM)	539,-
Lands of Lore (CD-ROM)	1519,-	Soccer Stars (3,5")	539,-	Town With No Name (CD-ROM)	559,-
Laser Squad (CD-ROM)	539,-	Patriot (3,5")	899,-	Women in Mation (CD-ROM)	559,-
Litil Divil (3,5")	719,-	Discoveries of the Deep (3,5")	449,-	Cyber Wolds (CD-ROM)	1.099,-

Veškeré hry jsou testovány na počítačích firmy CVS.

Závázně si z Vaší nabídky objednávám hry:

Název vybrané hry	Počet kusů

Jednotné poštovné za dobírku činí 50 Kč.

Vyplňte hůlkovým písmem:

Jméno:

Adresa:

PSČ:

Podpis:

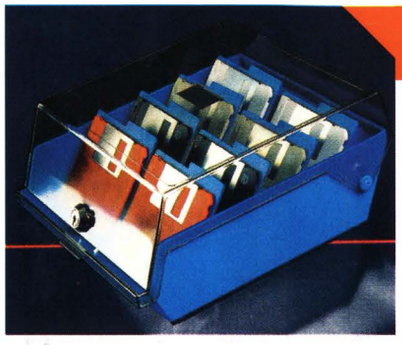
Vaše objednávka bude vyřízena ihned! Hry zasíláme pouze do vyčerpání skladu. Adresa: DUNDY, Lovčenská 11, 150 00 Praha 5.

DISKETY 3M

3,5" DD	280,-
3,5" DD formátované	300,-
3,5" DD formátované barevné	300,-
3,5" HD	380,-
3,5" HD formátované	400,-
3,5" HD formátované barevné	420,-
5,25" DD	120,-
5,25" HD	290,-
5,25" HD formátované	300,-
5,25" HD formátované barevné	300,-

NEZNAČKOVÉ DISKETY

3,5" DD	170,-
3,5" HD	200,-
5,25" DD	80,-
5,25" HD	130,-



DOPLŇKY SUNNYLINE

Practica box na 100 disket	165,-
Practica box na 50 disket	133,-
Rollbox na 60 disket 3,5"	295,-
Rollbox na 100 disket 3,5"	560,-
Podložka pod myš	60,-
ART PAD podložka pod myš	99,-

MYŠI K PC

Hit-mouse II	390,-
Ergo mouse	630,-
Handy track II	1480,-

FILTRY PŘED MONITOR

UNUS skleněný	590,-
O.P.S. Filter 14" třívrstvý	3070,-
O.P.S. Filter 14" jednovrstvý	3070,-

Nabízíme široký sortiment zboží pro majitele počítačů Atari XE/XL,
ST/TT/Falcon, Commodore 64, Amiga i PC.
Najdete nás hned u stanice metra Národní (u OD Kmart).

JRC

Přijďte si vybrat do naší prodejny v centru Prahy!

PC Shop

Vladislavova 24
110 00 Praha 1
metro Národní
tel./fax 24228640
otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-13

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354979
otevřeno Po-Pá 10-18
posíláme na dobírku